


CONCOURS PERMANENT

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

JADE

**DOSSIER :**
DES MOTARDS ET DES SIMULATIONS

UN JAPONAIS AMBITIEUX :
**SEGA**

DES AVANT-PREMIERES :
**VOYAGEUR 10**
**SPACE RACER**
**SPIDERTRONIC**
**ECHELON**

M 1871 - 7 - 20,00 F




MENSUEL - N° 7 - AVRIL 1988

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 ¼ et 3 ½

Disponible dès le 12 avril
sur Atari ST et le 3 mai
pour les autres ordinateurs

**149 Frs*** toute version cassette
**199 Frs*** toute version disquette

# LA DERNIERE COURSE...

## GRAPHISMES SUPERBES SON ET VOIX DIGITALISÉS











**Space RACER** ***La dernière course***

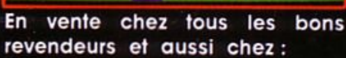
2132... année décadente dans un monde décadent.
L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.
La Rome antique ressurgie avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.
Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...



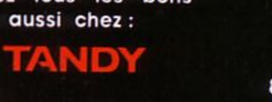








En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :

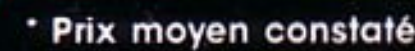






fnac Auchan

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



* Prix moyen constaté


SPACE RACER
MAS
loriciels
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs
CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

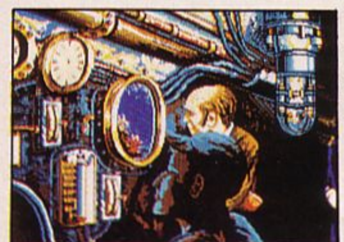






# AUX FRONTIERES DU REEL

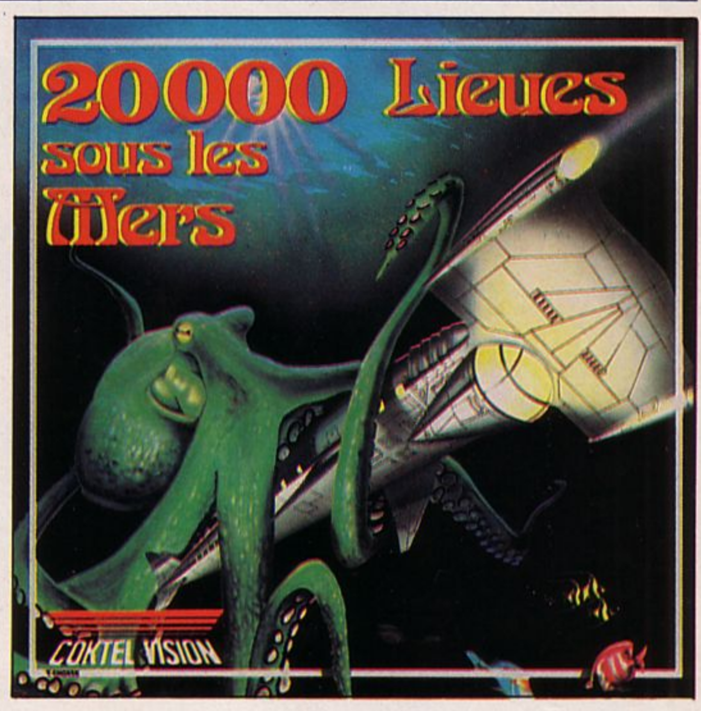
**LE MONSTRE DES EAUX A ENCORE FRAPPE !**



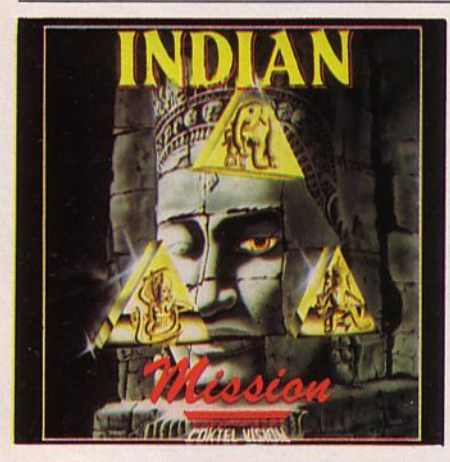
Un monde étrange où règne un homme, le capitaine Némo, génial inventeur du Nautilus.

Un monde cruel et inconnu d'où l'hostilité peut surgir à tout moment et vous précipiter dans des luttes sans merci.






Coktel Vision vous entraîne dans l'incroyable univers de Jules Verne. Prenez les commandes du Nautilus et jetez vous dans cette grande aventure.






**DE LA NORMANDIE AUX INDES...**

... Un périple qui mène inexorablement au domaine infernal des Dieux maudits. Le Professeur Clark Bokel pourra-t-il surmonter tous les pièges afin de conjurer la malédiction qui pèse sur le monde?

**BON DE COMMANDE**

| INDIAN MISSION | | 20 000 LIEUES... |
|---|---|---|
| ☐ 170,00 | Amstrad. Disk | 185,00 ☐ |
| ☐ 180,00 | TO8-TO9 Disk | 195,00 ☐ |
| ☐ 195,00 | Comp.PC | 220,00 ☐ |
| ☐ 195,00 | Atari ST-MEGA | 245,00 ☐ |

Mettre une croix dans la (les) case (s) de votre choix.

Nom ..............................................................

Adresse ..............................................................

..............................................................

- Montant de ma cde ..............................

- Frais de port : .............................................10,0

Ci-joint mon règlement par chèque, soit un Total de : ..............................

COKTEL VISION, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.



**Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET**

**Directeur de publication**
Sylvio FAUREZ

**Rédacteur en chef**
Denis BONOMO

**Rédactrice**
Laurence LE GENTIL

**Maquette**
Patrick LOPEZ

**Rewriting**
Isabelle HALBERT

**Abonnements – Secrétariat**
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11

**Relations extérieures, Promotion**
Sylvio FAUREZ

**Administration, Diffusion**
Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

Vente au réseau exclusivement
**BEP** - La Haie de Pan
35170 BRUZ
Terminal E83
**Chef des ventes**
Christian CHOUARD

**Directeur de fabrication**
Edmond COUDERT

**Publicité**
IZARD CREATION – 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES – tél. 99.38.95.33







Votre participation massive au sondage effectué dans le numéro 6 d'Arcades montre tout l'intérêt que vous portez au contenu de la revue. Nous saurons tenir compte de vos remarques et, pour vous le prouver, nous changeons selon vos désirs, le 1er prix du concours permanent : ce sera désormais, un bon d'achat qui remplacera le voyage offert précédemment.

Autre bonne nouvelle, nous mettons en place un service minitel plus complet que celui dont nous disposions auparavant. Dans un très bref délai, vous y trouverez de l'actualité, des trucs et astuces, la rubrique Mayday !, un forum, etc.

Ne manquez pas de nous rendre visite sur le 3615 code MHZ... et maintenant, bonne lecture de ce numéro d'Arcades !

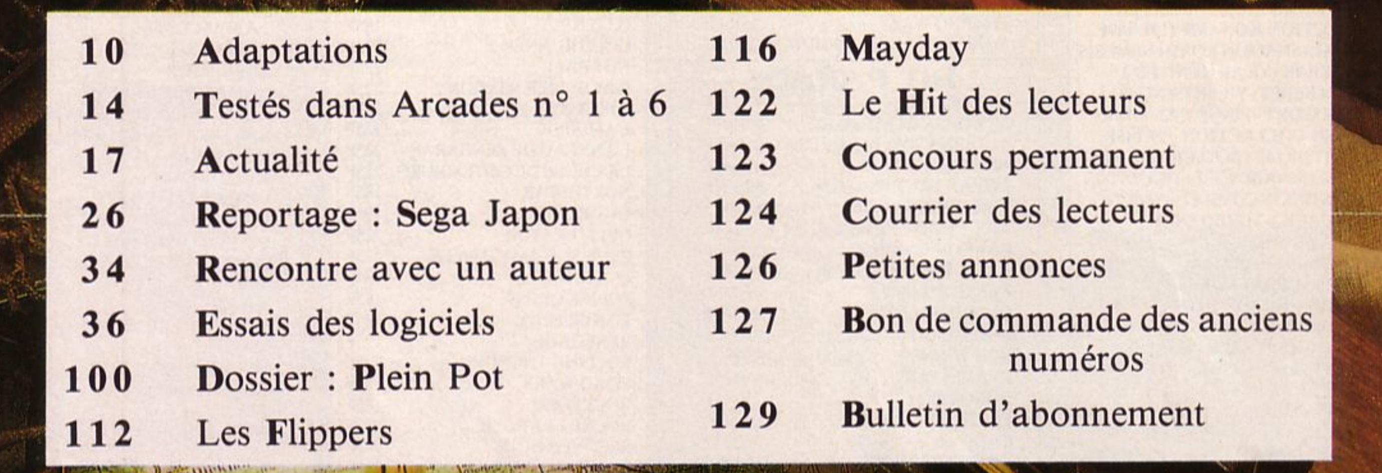
**La Rédaction**

**MINITEL Nouvelle version !**
**3615 MHZ : dialogue, petites annonces, informations...**

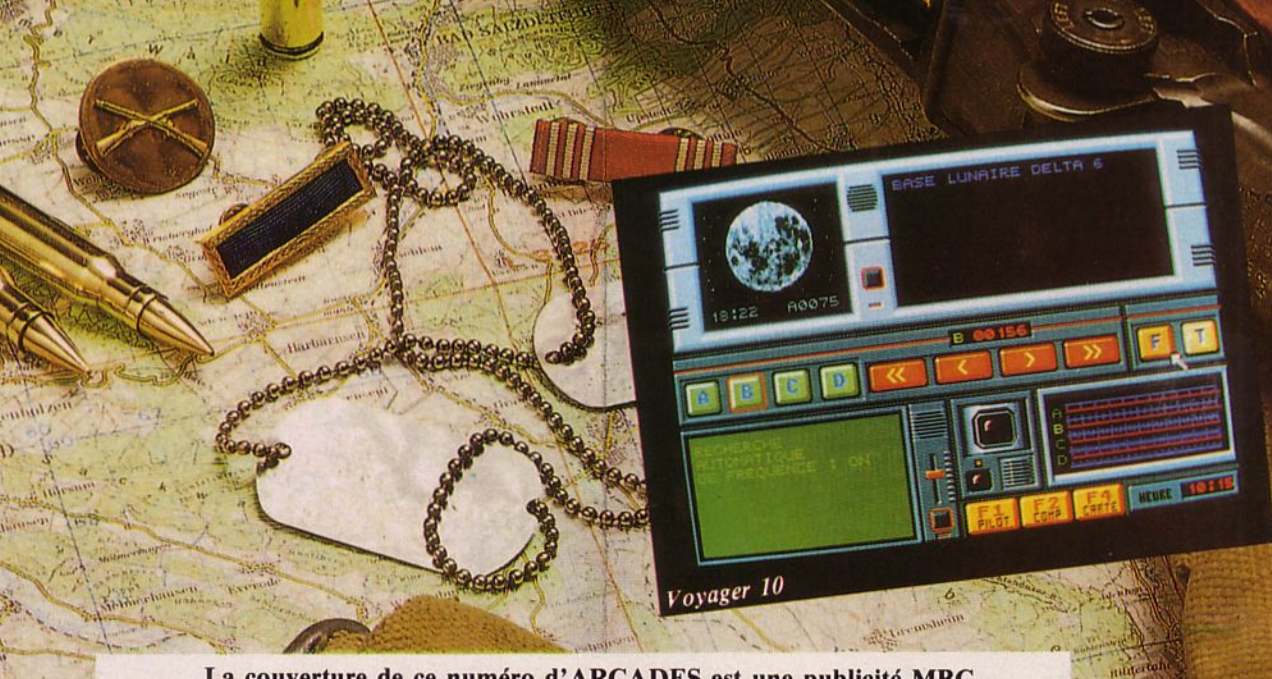

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST - Impression La Haye Mureaux 78 -
Distribution NMPP - Dépôt légal - N° 24520 - Commission Paritaire n° 69768



# SOMMAIRE




10 Adaptations
14 Testés dans Arcades n° 1 à 6
17 Actualité
26 Reportage : Sega Japon
34 Rencontre avec un auteur
36 Essais des logiciels
100 Dossier : Plein Pot
112 Les Flippers
116 Mayday
122 Le Hit des lecteurs
123 Concours permanent
124 Courrier des lecteurs
126 Petites annonces
127 Bon de commande des anciens numéros
129 Bulletin d'abonnement


*Voyager 10*

**La couverture de ce numéro d'ARCADES est une publicité MBC**

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.

Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).




BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## COMMODORE 64

**ARCADE ACTION 119/189F**
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
**LES GEANTS D'ARCADE119/195 F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEPER DUNGEON
**LES GREMLINS 119/169F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL LE DETECTIVE+
DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
**COLLECTION KONAMI 119F/189F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
**TOP TEN COLLECTION 99/145F**
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
**ALBUM HEWSON 95/145F**
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
**IMAGINE ARCADE HITS 95F**
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
**ALBUM EPYX N°2 115/175F**
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION
**LES TRESORS DE USG 115/195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
**BEST OF ELITE N°2 95/145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
**ELITE 6 PACK N°2 95/145F**
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+BATTY+SHOCKWAY
**GAME SET MATCH 129F/179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXIN+POOL+SUPER DECATHLON
**ALBUM EPYX 99/145F**
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLE MISSION
**HIT PACK 2 99/145F**
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
**HIT PACK 69/119F**
+ COMMANDO+ BOMBJACK
+ AIR WOLF+ FRANCK BOXING
**THEY SOLD A MILLION 3 95/145F**
+ KUNG FU MASTER + RAMBO
+ GHOSTBUSTER+ FIGHTER PILOT

### NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| APOLLO 18 | 95/145F |
| BAD CAT | 95/145F |
| BEDLAM | 95/125F |
| BLOOD BROTHERS | 95/145F |
| CHAIN REACTION | 95/145F |
| CHARLIE CHAPLIN | 95/145F |
| CYBERNOID FIGHT MACHIN | 95/145F |
| DESOLATOR | 95/145F |
| FIREFLY | 95/125F |
| FLYING SHARK | 89/129F |
| GUNSMOKE | 95/145F |
| IKARI WARRIOR | 95/145F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95/145F |
| INFILTRATOR 2 | 95/145F |
| KNIGHT GAMES 2 | 95/145F |
| LAZER TAG | 95/145F |

### NOUVEAUTES (suite)

| | |
|---|---|
| MORPHEUS | 149/179F |
| NEBULUS | 95/145F |
| NORTHSTAR | 95/145F |
| PHANTYS | 95/145F |
| PHM PEGASUS | 99/145F |
| PREDATOR | 95/145F |
| SHACKLED | 95/145F |
| STREETSPORT BASKET | 95/145F |
| STREET SPORT BASEBALL | 95/145F |
| TARGET RENEGADE | 95/145F |
| THE TRAIN | 99/149F |
| TROLL | 89/139F |
| VAMPIRE EMPIRE | 95/145F |
| VENOM STRIKES BACK | 95/145F |
| WIZARD WARZ | 95/145F |
| WORLD LEADER TOURNAM | 95/145F |

### HIT PARADE

| | |
|---|---|
| 720 DEGRES | 95/145F |
| ACE OF ACES NF | 95/145F |
| ALTERNATIVE WORLD GA | 95/145F |
| ARMY MOVES NF | 89/145F |
| ADVAN TACT FIGHTER | 89/139F |
| AIRBORNE RANGER | 145/195F |
| ARKANOID 2:REVENGE | 95/145F |
| BANKOK KNIGHTS | 95/145F |
| BASIL THE DETECTIVE | 95/145F |
| BASKET MASTER | 89/145F |
| BLOOD VALLEY | 95/145F |
| BOBSLEIGH | 95/145F |
| BOB WINNER | 135F |
| BRAVESTAR | 95/145F |
| BUGGY BOY | 95/145F |
| CALIFORNIA GAMES | 95/145F |
| CAPTAIN AMERICA | 95/145F |
| COMBAT SCHOOL | 89/145F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 135/145F |
| ENDURO RACER | 95/145F |
| GAUNTLET 2 | 95/145F |
| GAME OVER | 95/145F |
| GAUNTLET | 95/145F |
| GREEN BERET | 89/129F |
| GRYZOR | 95/145F |
| GUNSHIP | 145/195F |
| INDIANA JONES | 95/145F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99/149F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 95/145F |
| MATCH DAY 2 | 95/145F |
| OUT RUN | 95/145F |
| PIRATES | 145/195F |
| PHANTOM CLUB | 95/145F |
| PLATOON | 89/145F |
| PROHIBITION | 175F |
| PROJECT STEALTH FIGHTER | 145/195F |
| PSYCHOSOLDIER | 95/145F |
| ROLLING THUNDER | 95/145F |
| RIMMERUNNER | 89/135F |
| RASTAN | 95/145F |
| ROAD RUNNER | 95/145F |
| RYGAR | 95/145F |
| SALOMON'S KEY | 95/145F |
| SCRABBLE | 185F |
| SIDE ARMS | 95/145F |
| SKATE OR DIE | 99/159F |
| SHOOT THEM UP CONST KIT | 145/145F |
| STIFFLIP AND CO | 95/145F |
| SUPERCYCLE | 95/145F |
| SUPERSPRINT | 95/145F |
| TEST DRIVE | 99/149F |
| TETRIS | 95/145F |
| THE LAST NINJA | 95/145F |
| THUNDERCATS | 95/145F |
| TOP GUN | 89/129F |
| TOUR DE FORCE | 95/145F |
| TRIVIAL PURSUIT JUNIOR | 185/245F |
| TRANTOR | 95/145F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95/145F |
| VICTORY ROAD | 95/145F |
| WORLD CL LEADERBOARD | 95/145F |

## ATARI ST

**ARCADE FORCE 295F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
**LES GUERRIERS 245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION
**ALBUM EPYX 245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING
**MALETTE JEUX FIL 245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION
+ SPACE SHUTTLE2
**LES EXCLUSIFS N°1 195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN
+ XEVIOUS + TOP GUN

### NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| ADVANCE ART STUDIO | 225F |
| ARMY MOVES | 175F |
| BAD CAT | 225F |
| BATTLESHIPS | 145F |
| BOBO | 225F |
| BOULDERDASH2 | 195F |
| BRAVE STAR | 175F |
| CAPTAIN AMERICA | 175F |
| CARRIER COMMAND | 225F |
| CHARLIE CHAPLIN | 195F |
| GAUNTLET 2 | 195F |
| G.I.G.N | 185F |
| GOLD RUNNER 2 | 225F |
| HOT BALL | 225F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 225F |
| JOE BLADE | 119F |
| L'AFFAIRE | 225F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 225F |
| LA CHOSE DE GOTEMBURG | 225F |
| NORTHSTAR | 185F |
| OUT RUN | 195F |
| OBLITERATOR | 225F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 225F |
| PLATOON | 185F |
| POLICE QUEST | 185F |
| POWER PLAY | 185F |
| RENEGADE | 195F |
| ROLLING THUNDER | 225F |
| ROAD WARS | 185F |
| ROCKFORD | 185F |
| ROCKET RANGER | 275F |
| SECONDS OUTS | 185F |
| SPACE HARRIER | 225F |
| SPACE RACCER | 185F |
| SPIDERTRONIC | 215F |
| STAFF X29 | 215F |
| SUPERSKI | 220F |
| TARGET RENEGADE | 145F |
| TERRAMEX | 195F |
| TRANTOR | 175F |
| TURLOGH LE RODEUR | 225F |
| VAMPIRE'S EMPIRE | 195F |
| WARLOGH'S WEST | 215F |
| WINTER OLYMPIAD 88 | 185F |
| 3D GALAX | 155F |

| | |
|---|---|
| ALTERNA WORLD GAME | 175F |
| ARKANOID NF | 125F |
| ARCTIC FOX | 195F |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | 215F |
| AU NOM DE L'HERMINE | 195F |
| AUTO DUEL | 225F |
| BACKLASH | 225F |
| BALANCE OF POWER | 225F |
| BARBARIAN (PSYGNOSIS) | 195F |
| BARBARIAN (PALACE) | 145F |
| BARDES TALE | 225F |
| BILL PALMER | 225F |
| BIVOUAC | 180F |
| BLACKLAMP | 199F |
| BLOOD VALLEY | 175F |
| BLUEBERRY | 175F |
| BLUE WAR | 225F |
| BOB WINNER NF | 185F |
| BUBBLE BOBBLE | 175F |
| BUBBLE GHOST | 175F |
| CHESS MASTER 2000 | 225F |
| COLONIAL CONQUEST | 275F |
| CRAFTON ET XUNK | 225F |
| CRASH GARET | 225F |
| CRAZY CARS | 225F |
| DARK CASTLE | 260F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 275F |
| DEGAS ELITE | 225F |
| DEMONIAC | 225F |
| DIEUX DE LA MER | 195F |
| DUNGEON MASTER | 245F |
| ECO | 195F |
| EDEN BLUES NF | 155F |
| ENDURO RACER NF | 185F |
| FAIAL | 225F |
| FER ET FLAMME | 285F |
| F15 STRIKE EAGLE | 195F |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 345F |
| FORMULA ONE | 175F |
| GABRIELLE | 225F |
| GAUNTLET | 165F |
| GOLDENPATH | 175F |
| GOLD RUNNER | 185F |
| GD PRIX 500 CC | 195F |
| GUILD OF THIEVES | 185F |
| GUNSHIP | 245F |
| HURLEMENTS | 225F |
| HMS COBRA NF | 275F |
| IZNOGOUD | 245F |
| IMPACT | 140F |
| IRON LORD | 275F |
| JASON LA TOISON D'OR | 225F |
| JINXTER | 225F |
| KARATE KID 2 NF | 155F |
| KENNEDY APPROACH | 225F |
| L'ANGE DE CRISTAL | 225F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 175F |
| L'ARCHE CAPTAIN BLOOD | 225F |
| LA MARQUE JAUNE | 225F |
| LA MASCOTTE | 195F |
| LES CLASSIQUES N1 | 175F |
| LES RIPOUX | 175F |
| LE MAITRE DES AMES | 225F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 195F |
| LES 3 MOUSQUETAIRES | 225F |
| LEVIATHAN | 145F |
| L'OEIL DE SET | 245F |
| LEADER BOARD NF | 175F |
| LES PASSAGERS VENT 2 | 265F |
| MANHATTAN DEALER | 225F |
| MANOIR DE MORTEVILLE | 175F |
| MARBLE MADNESS | 195F |
| MASQUE PLUS | 195F |
| MACACAM BUMPER | 225F |
| MACH3 | 195F |
| MEURTRES EN SERIES | 225F |
| MEAN 18 GOLF | 195F |
| MISSION | 185F |
| MISSION RAFALE | 225F |
| MOEBIUS | 225F |
| PHANTAISIE 3 | 245F |
| PHOENIX NF | 145F |
| PREDATOR | 225F |
| RAMPAGE | 145F |
| RANARAMA | 99F |
| S.D.I | 275F |
| SENTINEL | 175F |
| SALOMON'S KEY | 175F |
| SLAP FIGHT NF | 175F |
| SILENT SERVICE NF | 225F |
| SKY FOX | 195F |
| SLAYGON | 185F |
| SPACE SPORT | 225F |
| SPY VS SPY | 225F |
| STRIKE FORCE HARRIER | 225F |
| SUBBATTLE Simulator | 225F |
| SUPER HANG ON | 145F |
| SUPER HUEY | 195F |
| STAR TRECK | 175F |
| SUPERSPRINT | 145F |
| SWOOPER | 185F |
| TANGLEWOOD | 185F |
| TERRORPODS | 195F |
| TEST DRIVE | 295F |
| TETRIS | 185F |
| THE HUNT RED OCTOBER | 225F |
| THE PAWN | 225F |
| TIME BANDITS | 185F |
| TONIC TILES | 185F |
| TOUR DE FORCE | 175F |
| TRACKER | 190F |
| TRAUMA | 225F |
| TRIVIAL PURSUIT | 285F |
| TURBO GT NF | 195F |
| ULTIMA 4 | 225F |
| UNIVER MILITARY SIMULA | 225F |
| VERSAILLES STORY | 245F |
| VROOM | 185F |
| WESTERN GAMES | 185F |
| WIZARDS CROWN | 245F |
| WIZARD WARZ | 195F |
| WIZZBALL | 195F |
| XENON | 185F |
| ZOMBI | 195F |

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## SPECTRUM

| | |
|---|---|
| **ARCADE ACTION** | **119F** |
| +BARBARIAN+RENEGADE | |
| +SUPERSPRINT+RAMPAGE | |
| +INTERNATIONAL KARATE 2 | |
| **LES GREMLINS** | **119F** |
| +MASK1+MASK2+DEATH WISH3 | |
| +BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR | |
| +JACK THE NIPPER 2 | |
| **LA COLLECTION KONAMI** | **119F** |
| +JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS | |
| +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 | |
| +GREEN BERET+YE AR KUNG FU | |
| +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE | |
| **TOP TEN COLLECTION** | **99 F** |
| +SABOTEUR 1 SABOTEUR 2+SIGMA 7 | |
| +CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS | |
| +DEEP STRIKE COMBAT LYNX | |
| +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT | |
| **LES TRESORS DE US GOLD** | **115F** |
| +GAUNTLET+LEADERBOARD | |
| +INFILTRATOR+METROCROSS | |
| +ACE OF ACES | |
| **ALBUM HEWSON** | **95F** |
| +EXOLON+RANARAMA | |
| +ZYNAPS+URIDIUM PLUS | |
| **BEST OF ELITE 2** | **95F** |
| +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS | |
| +BATTLESHIPS+BOMBJACK2 | |
| **HIT PACK 1** | **75F** |
| +COMMANDO+AIRWOLF | |
| +BOMBJACK+FRANCK BOXING | |
| **ELITE 6 PACK N°2** | **95F** |
| +ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE | |
| +SHOCKWAY+BATTY | |
| **GAME SET MATCH** | **129F** |
| +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL | |
| +PING PONG+FOOT | |
| +KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2 | |
| **HIT PACK 2** | **98F** |
| + SCOOBY DOO + ANTIRIAD | |
| + COMMANDO 86+1942 | |
| + JET SET + FIGHT WARRIOR | |
| **THEY SOLD A MILLION 3** | **95F** |
| + KUNG FU MASTER+ GHOSTBUSTER | |
| + RAMBO + FIGHTER PILOT | |
| **THEY SOLD A MILLION 2** | **95F** |
| + BRUCE LEE + MATCH DAY | |
| + MATCH POINT+ KNIGHT LORE | |

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| BAD CAT | 95F |
| BEDLAM | 89F |
| BLOOD BROTHERS | 89F |
| CAPTAIN AMERICA | 95F |
| DESOLATOR | 89F |
| FIREFLY | 89F |
| GUNSMOKE | 95F |
| INFILTRATOR 2 | 95F |
| NORTHSTAR | 89F |
| PSYCHOSOLDIER | 89F |
| RASTAN | 89F |
| RIMMERUNNER | 89F |
| SHACKLED | 89F |
| SUPER HANG ON | 95F |
| TARGET RENEGADE | 95F |
| TROLL | 89F |
| VENOM STRIKES BACK | 95F |
| VICTORY ROAD | 89F |
| WIZARD WARZ | 95F |
| WORLD C LEADERBOARD | 95F |
| WORLD LEADERB TOURNA | 95F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| 720 DEGRES | 95F |
| ALTERNAT WORLD GAMES | 89F |
| ARKANOID NF | 89F |
| ARKANOID 2:REVENGE | 95F |
| A.T.F ADV TACTI FIGHTER | 89F |
| ARMY MOVES NF | 89F |
| BLOOD VALLEY | 89F |
| BOBSLEIGH | 95F |
| BRAVESTAR | 95F |
| BUGGY BOY | 95F |
| CALIFORNIA GAMES | 95F |
| COMBAT SCHOOL | 89F |
| ENDURO RACER | 95F |
| FREDDY HARDEST | 89F |
| GAUNTLET2 | 95F |
| GRYZOR | 89F |
| GUNSHIP | 95F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 89F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 89F |
| MATCH DAY 2 | 89F |
| OUT RUN | 95F |

## HIT PARADE (suite)

| | |
|---|---|
| PHANTOM CLUB | 89F |
| PLATOON | 89F |
| RYGAR | 95F |
| ROAD RUNNER NF | 95F |
| ROLLING THUNDER | 89F |
| SALOMON'S KEY | 89F |
| SIDE ARMS | 95F |
| THUNDERCATS | 89F |
| TOUR DE FORCE | 89F |
| TRANTOR | 95F |
| WORLD GAMES NF | 85F |

## THOMSON C/D

| | |
|---|---|
| **LES ATHLETES** | **145/185F** |
| +KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2 | |
| +DIEUX DU STADE 1+2 | |
| **ALBUM LORICIEL** | **145/195F** |
| +5°AXE+SAPIENS | |
| +MGT+AIGLE D'OR | |
| **MALETTE JEUX FIL** | **245/245F** |
| +GAME OVER +FOMULE 1 | |
| +ARKANOID +SORCERY | |
| **ALBUM THOMSON** | **245/295F** |
| + GREEN BERET + SUPER TENNIS | |
| + MONOPOLY + RUNWAY | |
| **LORICIELS HIT 1** | **155/185F** |
| + PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR | |
| **THOMSON HITS** | **175/225F** |
| + KRACK OUT + BEACH HEAD | |
| + THE WAY OF THE TIGER | |
| **LORICIEL HIT 2** | **155/185F** |
| + BARRY MAC GUIGAN BOXING | |
| + HACKER + SPINDIZZY | |

## NOUVEAUTES C/D

| | |
|---|---|
| AFFAIRE SYDNEY | 165F |
| AQUANAUTE | 145/195F |
| ARKANOID | 145F |
| AVENGER | 145F |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | ND/215F |
| ATOMIK | 145/195F |
| AU NOM DE L'HERMINE | ND/195F |
| BEACH HEAD | 145F |
| BILLY 2 | 135/195F |
| BIVOUAC | 145F |
| BLUEBERRY | ND/215F |
| BOB WINNER | 149/195F |
| BOBO | 145/195F |
| BRAIN POWER | 145/195F |
| COBRA | 129F |
| DEMONIA | 115/175F |
| ENDURO RACER | 145/195F |
| F 15 STRIKE EAGLE | 145/195F |
| GAME OVER NF | 145/195F |
| GREEN BERET | 149F |
| GD PRIX 500 CC | 169F |
| HMS COBRA | 285/295F |
| IZNOGOUD | 195/245F |
| LA MARQUE JAUNE | 249F |
| LA MASCOTTE | ND/195F |
| LES CLASSIQUES VOL 3 | 145/195F |
| LES CLASSIQUES N°1 | 145F |
| LES DIEUX DE LA MER | 145F |
| LE DIEUX de la GLISSE | 165F |
| LES CLASSIQUES 2 | 145F |
| LES RIPOUX | 145/195F |
| MACH 3 | 129/199F |
| MARCHE A L'OMBRE | 145F |
| MEWILO | ND/195F |
| MONOPOLY NF | 175F |
| MISSION | 129/195F |
| MISSION EN RAFALE | 145/195F |
| OXPHAR | 139/185F |
| PROHIBITION | 135F |
| QUAD | 175F |
| RENEGADE | 145/195F |
| ROAD KILLER | 145F |
| SLAP FIGHT | 145F |
| SAPIENS | 165F |
| SILENT SERVICE | 145/195F |
| SCRABBLE | 175F |
| SPACE TUNNEL | 145/195F |
| SUPER TENNIS | 145F |
| SUPERSKI | 169/199F |
| THE WAY OF THE TIGER | 149F |
| TNT | 129F |
| TOP GUN | 145F |
| TOUT SHUSS | 145/195F |
| TRIVIAL PURSUIT | 195/245F |
| TURLOGH LE RODEUR | 225/225F |
| VAMPIRE | 169F |
| VOL SOLO | 145F |
| WIZZBALL | 145/195F |
| YE AR KUNG FU 2 NF | 145F |
| ZOMBI | 125/185F |

## ATARI 600/800/XL/130

| | |
|---|---|
| ACE OF ACES | 99/149F |
| ARKANOID NF | 99/145F |
| BASIL LE DETECTIVE | 95/145F |
| FIGHTER PILOT | 95/145F |
| GAUNTLET NF | 95/145F |
| GREEN BERET NF | 95/145F |
| HEAD OVER HEALS NF | 95/145F |
| IRON HORSE | 109/159F |
| JACKAL | 109F |
| KENNEDY APPROACH | 145/145F |
| LEADERBOARD NF | 95/145F |
| MASTERS OF UNIVERS | 95/145F |
| RAID OVER MOSCOW | 95/145F |
| SILENT SERVICE | 95/145F |
| TOMAHAWK NF | 90/130F |

## SEGA

**MANETTE SPECIALE 145F**
**KONIX MICROCONNECTEURS**

| | |
|---|---|
| AFTER BURNER | 279F |
| ACTION FIGHTER | 195F |
| ALEX KID/MIRACLE WORLD | 195F |
| ALIEN SYNDROME | 195F |
| ASTRO WARRIOR | 195F |
| BANK PANIC | 149F |
| BLACK BELT | 195F |
| CHOPLIFTER | 195F |
| COMBAT RESCUE | 199F |
| ENDURO RACER | 195F |
| F16 FIGHTER | 149F |
| FANTAZY ZONE | 195F |
| FANTASY ZONE 2 | 199F |
| GANGSTER TOWN | 195F |
| GHOSTHOUSE | 149F |
| GREAT GOLF | 195F |
| MISSILE DEFENSE 3D | 249F |
| MY HERO | 149F |
| NINJA | 195F |
| OUT RUN | 249F |
| PRO WRESTLING | 195F |
| QUARTET | 195F |
| ROCKY | 249F |
| S.D.I. | 195F |
| SECRET COMMAND | 195F |
| SHOOTING GALLERY | 195F |
| SPACE HARRIER | 249F |
| SPY VS SPY | 149F |
| SUPER TENNIS | 149F |
| TEDDY BOY | 149F |
| TRANSBOT | 149F |
| WONDERBOY | 195F |
| WORLD GRAND PRIX | 195F |
| WORLD SOCCER | 195F |
| ZAXXON 3D | 249F |
| ZILLION | 195F |
| ZILLION 2 | 199F |

## AMIGA

| | |
|---|---|
| ARMY MOVES | 225F |
| ARTICFOX | 185F |
| BALANCE OF POWER | 295F |
| BAD CAT | 225F |
| BARDES TALE | 225F |
| BATTLESHIPS | 195F |
| BUBBLE BOBBLE | 195F |
| CHESSMASTER 2000 | 225F |
| CRAZY CARS | 245F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 325F |
| DESTROYER | 225F |
| DIABLO | 145F |
| ECO | 245F |
| FIRE POWER | 245F |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 335F |
| GOLDENPATH | 185F |
| GOLD RUNNER | 215F |
| GOLD RUNNER 2 | 225F |
| GARRISON | 225F |
| GEE BEE AIR RALLY | 195F |
| GRAND SLAM TENNIS | 225F |
| GUILD OF THIEVES | 189F |
| HOTBALL | 225F |
| IMPACT | 140F |
| INSANITY FIGHT | 225F |
| IRON LORD | 275F |
| KING OF CHICAGO | 325F |
| KNIGHT ORC | 185F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 195F |
| L'ARCHE CAPTAIN BLOOD | 345F |
| LEADERBOARD | 215F |
| LEVIATHAN | 185F |
| PASSAGERS DU VENT 1+2 | 275F |
| MACH3 | 220F |
| MARBLE MADNESS | 195F |
| MERCENARY COMPENDIUM | 225F |
| MOUSE TRAP | 139F |
| PLATOON | 225F |
| PLUTOS | 145F |
| PORT OF CALL | 375F |
| ROADWARS | 195F |
| ROLLING THUNDER | 225F |
| ROCKET RANGER | 309F |
| SHADOWGATE | 225F |
| SILENT SERVICE | 375F |
| SINBAD | 375F |
| SKYFOX | 145F |
| SLAYGON | 195F |
| STARWAYS | 195F |
| SUPER HUEY | 225F |
| TERRAMEX | 195F |
| TANGLEWOOD | 225F |
| TERRAPODS | 195F |
| TEST DRIVE | 325F |
| TETRIS | 185F |
| TIME BANDITS | 185F |
| THE HUNT RED OCTOBER | 225F |
| ULTIMA 4 | 225F |
| VAMPIRE EMPIRE | 195F |
| WINTER GAMES | 195F |
| WORLD GAMES | 195F |
| XENON | 185F |

**LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT !**
**grâce au premier service Minitel MICROMANIA**
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

## BOUTIQUES MICROMANIA

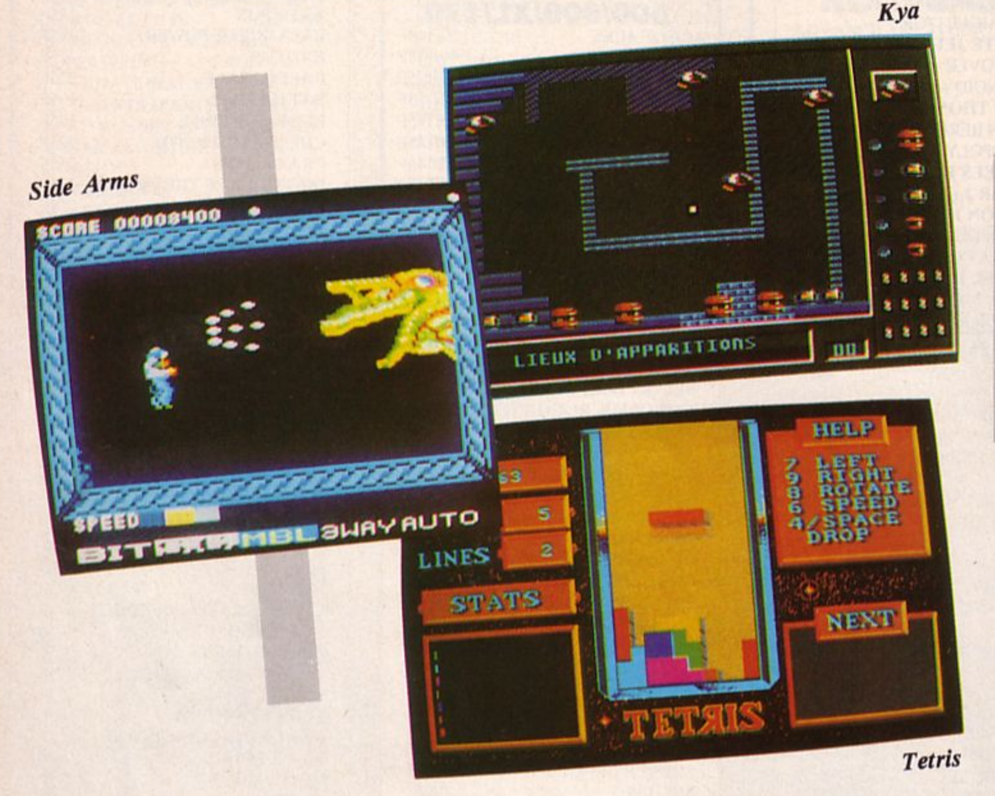
**LA REGLE A CALCUL**
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

**PRINTEMPS HAUSSMANN**
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin



# ADAPTATIONS

**Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.**

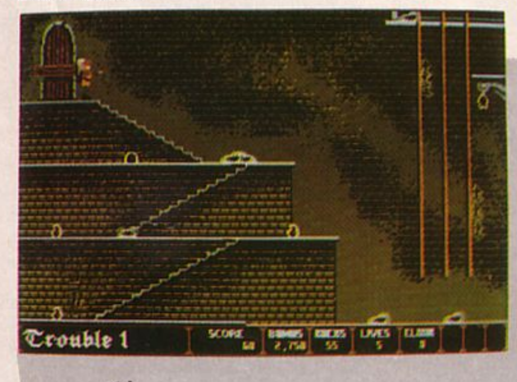



*Kya*

*Side Arms*

*Tetris*

*Dark Castle*




*Super Ski*



• **P**estez collez rats... euh, peste et choléra ! Vous le vaillant guerrier arriverez sans nul doute à vaincre les pièges du maudit château. **Dark Castle** de Three Sixty arrive sur ST. Pour le thème, voir notre présentation dans Arcades n° 6 en version PC.
Sur Atari, le jeu avait tout à gagner au niveau des graphismes et animations. Dans les séquences d'arcade, les sprites sont toujours aussi petits mais sons et couleurs sont convaincants. Si vous aimez flirter avec les chauves-souris et les rats, voici 3 disquettes (eh oui !) à donner à manger à votre ST.

• **V**oici la version Thomson de **KYA** (Loriciels). C'est de l'arcade tout simple où le but est de s'évader d'une multitude de cellules encombrées d'ennemis qu'il faut abattre. L'intérêt du logiciel est sans nul doute l'éditeur de tableaux. Il vous permettra, en effet, de varier les situations de jeu. Côté réalisation, c'est très simple, tant en ce qui concerne les graphismes que l'animation. A jouer seul ou à deux.

• **C**'est décidément une bonne période pour les possesseurs de Thomson. Ils peuvent désormais s'élancer sur les pistes enneigées avec **"Super Ski"** de Microïds. En suivant le mode entraînement ou s'ils se sentent l'âme de champions en choisissant l'option compétition, ils pourront goûter aux plaisirs de la descente, du super géant, du slalom, seuls ou en duo. L'adaptation est bien réalisée car elle a su tirer parti de toutes les capacités graphiques de la machine. Quant à l'animation, elle est très agréable pour le spectateur mais pas du tout facile à mener pour le joueur. Voilà des chutes en perspective mais que de bons moments vous allez passer...

• **H**umour et dextérité sont toujours au rendez-vous de **Western Games** de Magic Bytes. Présenté dans le n° 5 d'Arcades, il vient de sortir sur Amiga. Les graphismes sont toujours aussi beaux et colorés. Les sons bénéficient d'une amélioration due à la digitalisation d'où ils puisent un certain réalisme. Les mouvements sont toujours aussi difficiles à apprendre mais génèrent de bonnes parties de rigolade. A tester entre copains !

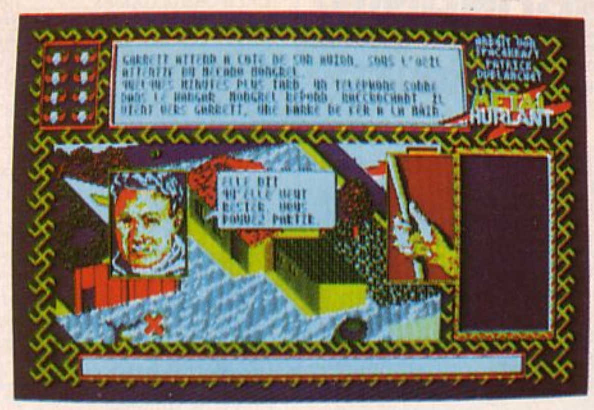
• **U**n aviateur un peu fouille-merde, ça vous rappelle quoi au juste ? **Crash Garrett** bien sûr de Ere Informatique. On vous a présenté sur PC cette aventure au goût d'enquête policière dans Arcades n° 5. La version Amstrad CPC vient d'arriver avec des graphismes en 4 couleurs et des tracés très proches de ce que l'on a vu sur PC. L'histoire est la même ; au boulot !

• **N**ous avons déjà présenté **Gunship** de MicroProse à 2 reprises dans Arcades. L'adaptation sur ST vient d'arriver et c'est une véritable réussite. Les graphismes ont gagné en couleurs et finesse. L'animation plus rapide a perdu l'aspect un peu saccadé qu'elle avait sur PC et les illustrations sonores sont plus réalistes. Gunship, que nous avions beaucoup apprécié dans ses précédentes versions, atteint là un niveau de qualité qui poussera les fanas de machines volantes à courir chez leur revendeur. Une confidence : je me demande si je ne vais pas troquer mon PC contre un ST !

• **Side Arms** de Go !, le célèbre dérivé de la machine d'arcades arrive sur CPC. Testé dans Arcades n° 4, en version C64, il paraît un peu décevant sur Amstrad : le jeu est moins rapide et l'option "2 joueurs" a disparu.

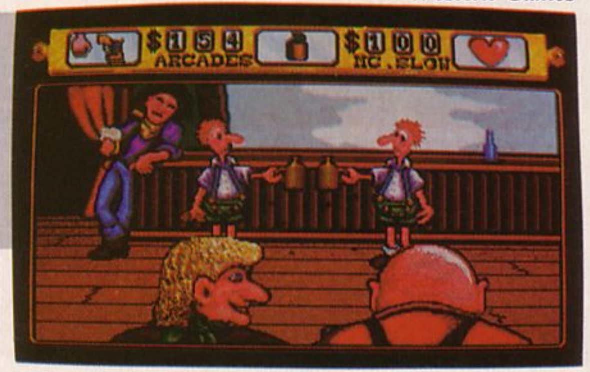
• **G**are au virus ! Celui-ci vient du froid et porte pour nom, **Tetris**. Il va hanter les mémoires de vos Amiga. Merci Mirrorsoft ! D'un graphisme pratiquement identique à celui de la version ST (voir Arcades n° 6) il devrait ravir tous ceux qui veulent faire travailler leur matière grise.

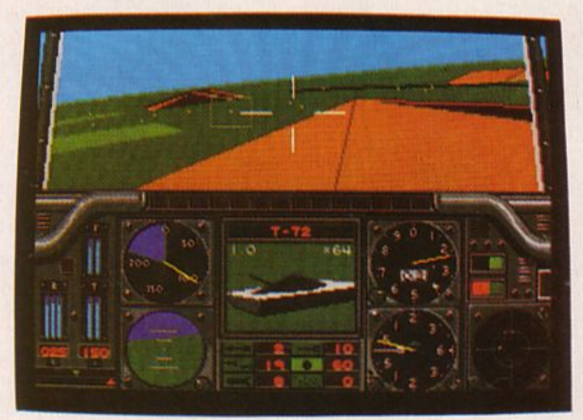
• **Arkanoïd 2**, The Revenge of Doh est disponible sur CPC et... il n'est pas mal, qu'on se le dise !



*Crash Garrett*

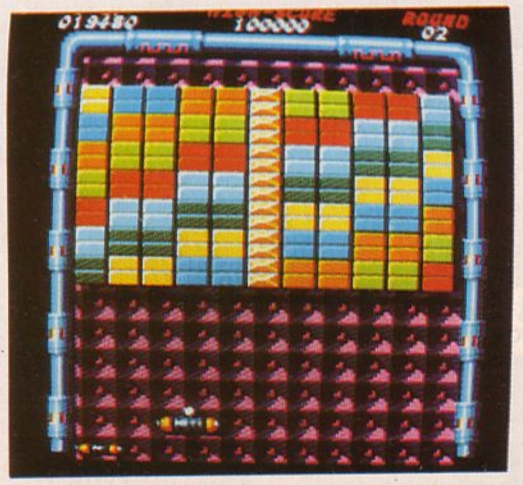
*Western Games*



*Gunship*

*Arkanoïd 2*



# AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ELU REVENDEUR PREFERE AMSTAR

## DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

SUPER PROMOTION 99F
4DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE

**ARCADE ACTION** 189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
**LES GEANTS D'ARCADE** 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE
**AMSTRAD GOLD HITS N°3** 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
**LES GREMLINS** 169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
**LA COLLECTION KONAMI** 189F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
**TOP TEN COLLECTION** 145F
+SABOTEUR1 SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
**ERE HIT 3** 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
**HIT AVENTURE** 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC
**LES TRESORS US GOLD** 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS
**BEST OF ELITE 2** 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
**ALBUM EPYX** 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
**OCEAN ALL STAR HIT 2** 145F
+ARMYMOVES+MUTANT+WIZZBAL
HEAD OVER HEALS+COBRA+TANK
**LORICIEL HITS N°6** 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
**IMAGINE ARCADE HITS** 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
**ALBUM DIGITAL** 165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
**ALBUM HEWSON** 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
**ALBUM LORICIEL** 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
**ALBUM UBISOFT** 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
**CARRE D'AS** 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3
**MALETTE JEUX FIL** 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
**ELITE 6 PACK N°2** 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER
**HIT PACK 2** 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
**GAME SET MATCH** 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPERDECATHLON
**OCEAN STAR HITS** 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
**AMSTRAD GOLD HITS N°2** 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF
**PACK FIL N°2** 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
**HIT PACK 1** 75F
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF
**THEY SOLD A MILLION N°3** 145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

## NOUVEAUTES

AQUANAUTE 159F
ALTERN WORLD GAMES 145F
ATOMIK 159F
BEDLAM 145F
BAD CAT 145F
BLOOD BROTHERS 145F
CHAIN REACTION 145F
CHAMPIONSHIP SPRINT145F
CHARLIE CHAPLIN 145F
CONSPIRATION 185F
CRASH GARRET 225F
CYBERNOID FIGHT MACHIN 145F
DANDARE 2 145F
DESOLATOR 145F
DRILLER 185F
FIRE TRAP 145F
GABRIEL NF 175F
GUNSHIP 245F
GUNSMOKE 145F
IMPOSSIBLE MISSION2 145F
INFILTRATOR 2 145F
JINXTER 195F
LA MARQUE JAUNE 249F
LAZER TAG 145F
NAVY MOVES 145F
NIGEL MANSEL 145F
NORTHSTAR 145F
PEPE BEQUILLE 195F
PHANTYS 145F
PIRATES 145F
RIMMERUNNER 145F
ROAD WARS 139F
SHACKLED 145F
SKAAL 195F
SORCERER LORD 235F
STRYFE 2 175F
SUPER HANG ON 145F
TARGET RENEGADE 145F
TERRAMEX 135F
THE HUNT RED OCTOBER 195F
THE LAST NINJA 145F
TROLL 139F
V2 175F
VAMPIRE'S EMPIRE 145F
VENOM STRIKES BACK 145F
VICTORY ROAD 145F
WIZARD WARZ 145F
WORLD LEADB TOURN 145F

## HIT PARADE

ARKANOID 2: REVENGE 145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 195F
A.T.FADV TACT FIGHTER 139F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BASKETMASTER 145F
BLOOD VALLEY 145F
BOB WINNER 169F
BOBSLEIGH 145F
BUBBLE BOBBLE 145F
BUGGY BOY 145F
CALIFORNIA GAMES 145F
CLASH 195F
COMBAT SCHOOL 145F
FER ET FLAMME 249F
FLYING SHARK 145F
GAUNTLET 2 145F
GRYZOR 145F
GUILD OF THIEVES 195F
HANS D'ISLANDE 199F
HURLEMENTS 175F
HMS COBRA 299F
LA MASCOTTE 175F
L'ANGE DE CRISTAL 205F
LA GUERRE DES ETOILES 149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS 145F
MACH 3 179F
MATCH DAY 2 145F
OUT RUN 145F
OXPHAR 205F
PLATOON 145F
PEUR SUR AMYTIVILLE 169F
PREDATOR 145F

## HIT PARADE (suite)

PROFESSION DETECTIVE 229F
QUAD 179F
QUIN 245F
RASTAN 145F
ROLLING THUNDER 145F
SANTA FE 175F
SEPTEMBER 145F
SCRABBLE 220F
SIDE ARMS 145F
SUPER SKI 195F
TETRIS 135F
THE SENTINEL 149F
TOUR DE FORCE 145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 245F
WESTERN GAMES 145F
WORLD CL LEADERBOARD 145F
ACE 2 145F
BIG BAND NF 195F
BIRDIE 175F
BILLY 2 195F
BIVOUAC 195F
BLUEBERRY 175F
CRAZY CARS 159F
ENDURO RACER 125F
F15 STRIKE EAGLE 149F
FREDDY HARDEST 145F
GRAND PRIX 500 CC 169F
GALACTIC GAME 145F
IZNOGOUD 245F
LA CHOSE GROTEMBURG 175F
L'ANNEAU DE ZENGARA 189F
Les Chiffres & Les Lettres 225F
LE PASSAGER du TempsNF 195F
Les Passagers du vent 1 295F
LES DIEUX DE LA MER 195F
LES RIPOUX 195F
LE MAITRE DES AMES 189F
L'OEIL DE SETE 189F
MAD BALLS 145F
MARCHE A L'OMBRE 195F
MASQUE PLUS 189F
MEUTRES EN SERIES 299F
MEWILO 175F
MONOPOLY NF 245F
PHANTOM CLUB 145F
PROHIBITION NF 195F
PSHYCHOSOLDIER 145F
SILENT SERVICE NF 139F
SCALEXTRIC NF 175F
STIFFLIP AND CO NF 135F
THUNDERCATS 145F
TOBROUCK 169F
TRIVIAL PURSUIT 229F
TUER N'EST PAS JOUER 145F
TURLOGH LE RODEUR 245F
ZOMBI 165F

## PC 1512

**LA COLLECTION** 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS
**ALBUM EPYX** 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
**CARRE D'AS** 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
**MALETTE JEUX FIL** 275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N 10
**PC HITS** 225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER
ACE2 185F
ACE OF ACES 195F
ARKANOID 195F
ARMONQUE LE VIKING 225F
ARTICFOX 185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BALANCE OF POWER 175F
BARDS TALE 225F
BEDLAM 185F
BIVOUAC 225F

## PC 1512 (suite)

BLUEBERRY 215F
BOB WINNER NF 215F
BOBO 225F
CALIFORNIA GAMES 195F
CAPTAIN BLOOD 275F
CHESS MASTER 2000 225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM 245F
COBRA 175F
COMBAT SCHOOL 185F
CRASH GARET 275F
CRAZY CARS 215F
DARK CASTLE 269F
DEFENDER OF THE CROWN 245F
DESTROYER 215F
ELITE 225F
F15 STRIKE EAGLE NF 185F
FER ET FLAMME 225F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 175F
GRAND PRIX 500CC 175F
GRYZOR 185F
GUILD OF THIEVES 225F
GUNSHIP 325F
HMS COBRA 275F
HURLEMENTS 215F
INDOOR SPORTS 225F
INFILTRATOR 175F
IZNOGOUD 225F
JACKAL 185F
JEU DU ROY 225F
JINXTER 225F
KRYSTOR 225F
L'AFFAIRE 215F
L'AFFAIRE SYDNEY 225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
LA CHOSE DE GROTEMBURG215F
LA MARQUE JAUNE 245F
LA MASCOTTE 185F
LAST MISSION 225F
LE MAITRE DES AMES 215F
LES DIEUX DE LA MER 225F
LES RIPOUX 175F
Les PASSAGERS du vent 1 275F
Les PASSAGERS du Vent 2 275F
LES CHIFFRES ET LETTRES 145F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES CLASSIQUES N2 175F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LIVINGSTONE 225F
MACH3 215F
MANHATTAN DEALER 225F
MARBLE MADNESS 185F
MASQUE PLUS 225F
MEWILO 225F
MEURTRES EN SERIE NF 275F
MISSION 175F
MISSION RAFALE 225F
MOEBIUS 225F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PHARAON 175F
PIRATES 225F
PLATOON 185F
PROHIBITION 225F
QIN 275F
ROCKET RANGER 245F
SABOTEUR 2 145F
SAPIENS 220F
SCRABBLE 225F
SCRAM 225F
S.D.I 275F
SILENT SERVICE 225F
SINBAD 245F
SOLITAIRE ROYALE 189F
SOLO FLIGHT 195F
STREET SPORT BASKET 185F
SUPER SKI 225F
SUPER TENNIS 195F
SUMMER GAMES 2 175F
TEST DRIVE 225F
TETRIS 185F
THE HUNT RED OCTOBER 225F
THE PAWN 185F
TOMAHAWK 195F
TOP SECRET 195F
TRIVIAL PURSUIT 275F
TURBO DRIVER 225F
ULTIMA 4 225F
UNIVE MILITARY SIMULAT 225F
VERSAILLES STORY 245F
WIZBALL 185F
WORLD TOUR GOLF 185F
ZOMBI 215F

OUVERT DE 8h A 20h DU LUNDI AU VENDREDI

**INCROYABLE !**

**ARCADE ACTION 119F**
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
**LES GEANTS D'ARCADE 119F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGEO
**AMSTRAD GOLD HITS N°3 119F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
**LES GREMLINS 119F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
**LA COLLECTION KONAMI 119F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
**TOP TEN COLLECTION 99 F**
+SABOTEUR1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
**ERE HIT 3 145F**
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
**LES TRESORS DE US GOLD 99F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
**BEST OF ELITE 2 95 F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
**ALBUM EPYX 119F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
**OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F**
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
**IMAGINE ARCADE HITS 99F**
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
**ALBUM DIGITAL 119F**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
**MALETTE JEUX FIL 175F**
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
**ELITE 6 PACK N°2 95F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
**ERE HITS N°2 145F**
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
**GAME SET MATCH 129F**
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
**OCEAN ALL STAR HITS 95F**
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
**AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F**
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX +GOLF
**PACK FIL N°2 139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
**LES EXCLUSIFS N°1 99F**
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN

# DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES ! AMSTRAD CASSETTES

**DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS**

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

**LES LAUREATS 95F**
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
**HIT PACK 2 95F**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
**HIT PACK 1 75F**
+BOMBJACK+AIRWOLF+COMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
**THEY SOLD A MILLION N°3 95F**
+KUNG FU MASTER + RAMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT
**LORICIEL HIT N°6 129F**
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
**ALBUM HEWSON 95F**
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
**ALBUM UBISOFT 165F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
**ALBUM LORICIEL 95F**
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| ACE 2 | 95F |
| AQUANAUTE | 119F |
| ATOMIK | 119F |
| ALTERN WORLD GAMES | 95F |
| BAD CAT | 95F |
| BEDLAM | 95F |
| BLOOD BROTHERS | 95F |
| CHAIN REACTION | 95F |
| CHARLIE CHAPLIN | 95F |
| CHAMPIONSHIP SPRINT | 95F |
| CYBERNOID FIGHT MACHIN | 95F |
| CONSPIRATION | 145F |
| DANDARE 2 | 95F |
| DESOLATOR | 95F |
| DRILLER | 145F |
| E.X.I.T | 145F |
| FIRE TRAP | 95F |
| GABRIEL | 139F |
| GUNSHIP | 195F |
| GUNSMOKE | 95F |
| HURLEMENTS | 135F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95F |
| INFILTRATOR 2 | 95F |
| IRON HORSE | 99F |
| LA CHOSE DEGROTEMBURG | 135F |
| LA MARQUE JAUNE | 249F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 145F |
| LAZER TAG | 95F |
| NAVY MOVES | 89F |
| NIGEL MANSELL | 95F |
| NORTHSTAR | 95F |
| PEPE BEQUILLE | 145F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 129F |
| PHANTYS | 89F |
| PIRATES | 95F |
| RIMMRUNNER | 89F |
| ROAD WARS | 99F |
| SHACKLED | 95F |
| SKAAL | 145F |
| SORCERER LORD | 179F |
| STRYFE 2 | 135F |
| SUPER HANG ON | 95F |
| TARGET RENEGADE | 89F |
| TERRAMEX | 89F |

## NOUVEAUTES (suite)

| | |
|---|---|
| THE LAST NINJA | 95F |
| THE HUNT RED OCTOBER | 145F |
| TROLL | 89F |
| VAMPIRE'S EMPIRE | 95F |
| VENOM STRIKES BACK | 95F |
| VICTORY ROAD | 89F |
| WIZARD WARZ | 95F |
| WORLD LEAD TOURNAMEN | 95F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ARKANOID 2 REVENGE DOH | 89F |
| A.T.F ADV TACT FIGHTER | 89F |
| BASKET MASTER | 89F |
| BLOOD VALLEY | 95F |
| BUBBLE BOBBLE | 95F |
| BUGGY BOY | 95F |
| BOB WINNER | 129F |
| BOBSLEIGH | 95F |
| CALIFORNIA GAMES | 95F |
| COMBAT SCHOOL | 89F |
| CRASH GARET | 195F |
| FLYING SHARCK | 99F |
| GAUNTLET 2 | 95F |
| GRYZOR | 89F |
| HSM COBRA | 259F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99F |
| L'ANGE DE CRISTAL | 145F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 95F |
| MACH 3 | 129F |
| MATCH DAY 2 | 89F |
| OUT RUN | 95F |
| PLATOON | 89F |
| PREDATOR | 89F |
| QUAD | 145F |
| RASTAN | 89F |
| ROLLING THUNDER | 95F |
| SANTA FE | 139F |
| SEPTEMBER | 95F |
| SILENT SERVICE | 89F |
| SCRABBLE FR | 175F |
| SIDE ARMS | 95F |
| SUPERSKI | 145F |
| TETRIS | 95F |
| THE SENTINEL | 99F |
| TOUR DE FORCE | 95F |
| TRIVIAL PURSUIT JUNIOR | 185F |
| WESTERN GAMES | 95F |
| WORLD C LEADERBOARD | 89F |

| | |
|---|---|
| BILLY2 | 135F |
| BIVOUAC | 125F |
| BIRDIE | 135F |
| COBRA(LORICIEL) | 129F |
| CRAZY CARS | 129F |
| F15 STRIKE EAGLE | 99F |
| ENDURO RACER | 95F |
| FORTERESSE | 135F |
| FREDDY HARDEST | 89F |
| GALACTIC GAME | 95F |
| GRAND PRIX 500CC | 139F |
| IZNOGOUD | 195F |
| LES DIEUX DE LA MER | 145F |
| LES RIPOUX | 125F |
| L'OEIL DE SETE | 145F |
| MAD BALLS | 89F |
| MARCHE A L'OMBRE | 145F |
| MEUTRES EN SERIES | 259F |
| MONOPOLY | 175F |
| PHANTOM CLUB | 89F |
| PROHIBITION | 120F |
| PSYCHOSOLDIER | 89F |
| SCALEXTRIC | 95F |
| SILENT SERVICE | 85F |
| SLAP FLIGHT | 89F |
| SPY VS SPY 3 | 99F |
| STIFFLIP AND CO | 95F |
| THUNDERCATS | 89F |
| TOBROUCK | 119F |
| TRIVIAL PURSUIT | 175F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95F |
| TURLOGH LE RODEUR | 245F |
| ZOMBI | 135F |

### Promotions sur manettes

| | |
|---|---|
| Manettes Speed King | 145 F |
| Terminator (grenade) | 145 F |
| Manette Pro 5000 | 145 F |
| Elite autofire | 145 F |
| Cheetah 125 + | 90 F |
| Cheetah mach 1 + | 135 F |
| Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad) | 75 F |

## SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

**125 F**

# Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilite exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

## BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 15 F |
| Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =** | F |

NOM ..........................................................

ADRESSE ..........................................................

.......................................... TEL ..........................

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature __________

Reglement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST

# LOGICIELS

## TESTES DANS LES 6 PREMIERS NUMEROS D'ARCADES



| TITRE | EDITEUR | GENRE | N° | P. |
|---|---|---|---|---|
| 221 B BAKER STREET | DATASOFT | ENQUETE | 06 | 74 |
| 720 DEGRES | US GOLD | ARCADE SIMUL. | 04 | 95 |
| ACE | CASCADE | SIMUL. ARCADE | 02 | 55 |
| ACE II | CASCADE | ARCADE SIMULAT. | 03 | 56 |
| ACTION FIGHTER | SEGA | ARCADE | 03 | 36 |
| ACTION REFLEX | RICOCHET | ARCADE | 05 | 94 |
| ADDICTA BALL | ALLIGATA | CASSE BRIQUES | 04 | 82 |
| AGENT X II | MASTERTRONIC | ARCADE | 05 | 94 |
| AIRBALL CONSTRUCTION KIT | MICRODEAL | UTIL. JEU | 04 | 83 |
| AIRBORNE RANGER | MICROPROSE | ACTION/STRATEGIE | 05 | 72 |
| ALEX KIDD MIRACLE WORLD | SEGA | ARCADE | 04 | 110 |
| ALIEN STRIKE | DIAMOND | ARCADE | 04 | 49 |
| ALPHAROID | PONYCA | ARCADE | 03 | 92 |
| ALPINE SKI | AACKOSOFT | SIMUL. SPORT | 06 | 90 |
| ALTAIR | ERE INFORMATIQUE | ARCADE ESPACE | 01 | 38 |
| ALTERNATIVE WORLD GAMES | GREMLIN | ARCADE SIMULAT. | 05 | 60 |
| ANGE DE CRISTAL | ERE INFORMATIQUE | AVENTURE | 05 | 46 |
| ANNALES DE ROME | PSS | WARGAME | 03 | 53 |
| ANNEAU DE ZENGARA | UBI SOFT | AVENTURE | 05 | 95 |
| APPOLO 18 | ACCOLADE | SIMUL. ESPACE | 06 | 81 |
| APPRENDS-MOI LA MUSIQUE | CEDIC-NATHAN | EDUCATIF | 05 | 76 |
| ARCHE CAPTAIN BLOOD | ERE INFORMATIQUE | AVENTURE | 05 | 36 |
| ARCTICFOX | ELECTRONIC ARTS | ARCADE STRATEGIE | 03 | 93 |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | COKTEL VISION | AVENTURE ARCA. BD | 04 | 67 |
| ASTRO WARRIOR | SEGA | ARCADE ESPACE | 06 | 105 |
| AU NOM DE L'HERMINE | COKTEL VISION | EDUCATIF | 03 | 52 |
| AU TEMPS JADIS | CARRAZ | EDUCATIF | 03 | 70 |
| AUTO-DUEL | ORIGIN | ARCADE SIMULAT. | 03 | 45 |
| AUX ORIGINES DE LA VIE | CARRAZ | EDUCATIF | 04 | 56 |
| BACKCLASH | NOVAGEN | ARCADE | 04 | 62 |
| BACTRON | LORICIELS | ARCADE | 01 | 94 |
| BALL BREAKER | CRL | CASSE BRIQUES | 03 | 94 |
| BALL RAIDER | DIAMOND | CASSE BRIQUES | 06 | 72 |
| BALLOON FIGHT | NINTENDO | ARCADE | 05 | 98 |
| BANGKOK KNIGHTS | SYSTEM 3 | ARCADE COMBAT | 06 | 48 |
| BARBARIAN | PALACE | ARCADE COMBAT | 03 | 86 |
| BARBARIAN | PSYGNOSIS | ARCADE COMBAT | 04 | 72 |
| BASIL THE GREAT DETECTIVE | GREMLIN | AVENTURE ARCADE | 04 | 41 |

| TITRE | EDITEUR | GENRE | N° | P. |
|---|---|---|---|---|
| BATTLE CHOPPER | METHODIC SOLUTIONS | ARCADE | 04 | 78 |
| BEAT IT | MASTERTRONIC | ARCADE | 06 | 91 |
| BEDLAM | GO ! | ARCADE | 06 | 49 |
| BILL PALMER | ARCAN | AVENTURE | 04 | 58 |
| BILLY 2 | LORICIELS | ARCADE AVENTURE | 05 | 50 |
| BIRDIE | ERE INFORMATIQUE | ARCADE | 03 | 40 |
| BISMARCK | PSS | WARGAME | 05 | 74 |
| BIVOUAC | INFOGRAMES | SIMUL. SPORT | 02 | 54 |
| BLACK BELT | SEGA | ARCADE COMBAT | 01 | 115 |
| BLACK LAMP | FIREBIRD | ARCADE | 06 | 65 |
| BLUE STAR | FREE GAME BLOT | ARCADE ESPACE | 02 | 70 |
| BLUE WAR III | FREE GAME BLOT | SIMULATION | 02 | 46 |
| BLUEBERRY | COKTEL VISION | AVENTURE BD | 04 | 66 |
| BMX SIMULATOR | CODEMASTERS | ARCADE | 02 | 65 |
| BOB WINNER | LORICIELS | ARCADE AVENTURE | 01 | 46 |
| BOBSLEIGH | DIGITAL INTEGRATION | SIMUL. SPORT | 04 | 99 |
| BRAIN POWER | SOFTBOOK | ARCADE | 05 | 66 |
| BRAIN STORM | KING SIZE | REFLEXIOIN | 06 | 73 |
| BRAVE STARR | GO ! | ARCADE | 05 | 80 |
| BREAK IN | BYTE BUSTERS | CASSE BRIQUES | 03 | 90 |
| BREAKER | FREE GAME BLOT | CASSE BRIQUES | 05 | 66 |
| BUBBLE BOBBLE | FIREBIRD | ARCADE | 03 | 77 |
| BUBBLE GHOST | ERE INFORMATIQUE | ARCADE | 03 | 61 |
| BUGGY BOY | ELITE | SIMULATION BUGGY | 04 | 81 |
| CADEAUX INTELLIGENTS | FIL | COMPILATION | 01 | 84 |
| CALIFORNIA GAMES | EPYX | SIMUL. SPORT | 02 | 48 |
| CARTE DU CIEL | FIL | EDUCATIF | 01 | 37 |
| CERBERUS | PLAYERS | ARCADE | 06 | 93 |
| CHAIN REACTION | DURELL | ARCADE | 06 | 83 |
| CHAMPIONSHIP BASEBALL | ACTIVISION | SIMUL. SPORT | 01 | 48 |
| CHARLY DIAMS | LORICIELS | ARCADE AVENTURE | 01 | 33 |
| CHESSMASTER 2000 | ELECTRONIC ARTS | REFLEXION | 04 | 103 |
| CHIFFRES ET DES LETTRES | LORICIELS | REFLEXION | 02 | 59 |
| CHIMERA | PYRAMIDE | AVENTURE | 05 | 52 |
| CHOLO | FIREBIRD | ARCADE AVENTURE | 02 | 71 |
| CHOPLIFTER | SEGA | ARCADE | 01 | 113 |
| CHOPPER X | MASTERTRONIC | ARCADE | 04 | 78 |

# LOGICIELS

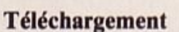
| TITRE | EDITEUR | GENRE | N° | P. |
|---|---|---|---|---|
| CHOSE DE GROTEMBURG | UBI SOFT | AVENTURE | 04 | 98 |
| CHUCK YEAGER'S | ELECTRONIC ARTS | SIMU. VOL | 04 | 36 |
| CLASH | ERE INFORMATIQUE | AVENTURE | 01 | 28 |
| CLEVER AND SMART | MAGIC BYTES | ARCADE AVENTURE | 05 | 91 |
| CLU CLU LAND | NINTENDO | ARCADE | 04 | 106 |
| COBRA | LORICIELS | ARCADE | 02 | 50 |
| COMBAT SCHOOL | OCEAN | ARCADE SPORT | 04 | 39 |
| COSMIC CAUSEWAY | GREMLIN | ARCADE | 04 | 82 |
| CRAFTON ET XUNK | ERE INFORMATIQUE | ARCADE AVENTURE | 01 | 82 |
| CRASH GARRETT | ERE INFORMATIQUE | AVENTURE | 05 | 56 |
| CRAZY CARS | TITUS | SIMUL. CONDUITE | 02 | 42 |
| CREPUSCULE DU NAJA | CHIP | AVENTURE | 05 | 58 |
| DARK CASTLE | THREE SIXTY | ARCADE AVENTURE | 06 | 86 |
| DEFENDER OF THE CROWN | CINEMAWARE | ROLE | 01 | 29 |
| DEFLEKTOR | GREMLIN | ARCADE REFLEXION | 05 | 69 |
| DEJA VU | MINDSCAPE | AVENTURE | 04 | 63 |
| DEMONIAC | SOFTBOOK | ARCADE | 06 | 62 |
| DIABLO | DIAMOND | REFLEXION | 03 | 63 |
| DIZZY WIZARD | DIAMOND | ARCADE | 06 | 40 |
| DOM CAMILLO | FREE GAME BLOT | ARCADE | 01 | 50 |
| DON QUICHOTTE | COKTEL VISION | EDUCATIF | 06 | 60 |
| DONKEY KONG | NINTENDO | ARCADE | 06 | 107 |
| Dr FRUIT | SOFTGANG | ARCADE | 03 | 85 |
| DRILLER | INCENTIVE | ARCADE AVENTURE | 06 | 76 |
| DUCK HUNT | NINTENDO | TIR | 02 | 96 |
| EARL WEAVER BASEBALL | ELECTRONIC ARTS | SIMUL. SPORT | 06 | 34 |
| ECO | OCEAN | SIMULATION | 05 | 48 |
| EDEN BLUES | ERE INFORMATIQUE | ARCADE AVENTURE | 01 | 87 |
| ENDURO RACER | ACTIVISION | SIMUL. SPORT | 06 | 46 |
| ENLIGHTENMENT DRUID II | FIREBIRD | ARCADE | 04 | 70 |
| EOS | ELECTRONIC ARTS | SIMULATION SPATIA | 04 | 52 |
| EXCITEBIKE | NINTENDO | SIMUL. SPORT | 02 | 95 |
| EXIT | UBI SOFT | AVENTURE | 05 | 38 |
| F1 SPIRIT | KONAMI | ARCADE SIMULATION | 05 | 87 |
| FANTASY ZONE | SEGA | ARCADE | 03 | 34 |
| FEUD | MASTERTRONIC | AVENTURE | 05 | 82 |
| FIRE TRAP | ACTIVISION | ARCADE | 06 | 62 |
| FLIGHT DECK | EAGLE SOFT | SIMULATION | 02 | 45 |
| FLYING SHARK | FIREBIRD | ARCADE | 05 | 75 |
| FORTERESSE | LORICIELS | AVENTURE | 03 | 46 |
| FRANTIC FREDDIE | TOP TEN | ARCADE | 05 | 92 |
| FREDDY HARDEST | IMAGINE | ARCADE | 03 | 78 |
| GALACTIC GAMES | ACTIVISION | ARCADE | 06 | 50 |
| GAME OVER | IMAGINE | ARCADE | 01 | 97 |
| GARDEN PARTY | FREE GAME BLOT | AVENTURE | 01 | 99 |
| GAUNTLET II | US GOLD | ARCADE | 06 | 60 |
| GEE BEE AIR RALLY | ACTIVISION | ARCADE | 05 | 44 |
| GHOST HOUSE | SEGA | ARCADE | 02 | 94 |
| GOLDEN PATH | FIREBIRD | AVENTURE | 01 | 42 |
| GOLDRUNNER | MICRODEAL | ARCADE ESPACE | 01 | 31 |
| GOLF | NINTENDO | SIMUL. SPORT | 06 | 107 |
| GORBAF | COKTEL VISION | ARCADE | 02 | 41 |
| GRAND PRIX 500 | MICROIDS | SIMUL. SPORT | 01 | 39 |
| GRAND SIECLE | FREE GAME BLOT | EDUCATIF | 05 | 77 |
| GRID START | ANCO | SIMULATION F1 | 04 | 80 |
| GUNSHIP | MICROPROSE | SIMUL. VOL | 03 | 39 |
| GUNSTAR | FIREBIRD | ARCADE | 05 | 94 |
| HAN D'ISLANDE | LORICIELS | AVENTURE | 05 | 34 |
| HELIDROP | TOP TEN | ARCADE | 05 | 92 |
| HISTOIRE ET LES JEUX | FREE GAME BLOT | EDUCATIF | 05 | 76 |
| HOGAN'S ALLEY | NINTENDO | ARCADE | 05 | 98 |
| HUNT FOR RED OCTOBER | ARGUS | SIMULATION | 03 | 50 |
| HYPER RALLY | KONAMI | SIMUL. CONDUITE | 01 | 104 |
| HYPERBLOB | FIREBIRD | ARCADE | 02 | 84 |
| ICE CLIMBER | NINTENDO | ARCADE | 04 | 107 |
| ICE HOCKEY | MINDSCAPE | SIMUL. SPORT | 04 | 61 |
| IK+ | SYSTEM 3 | ARCADE COMBAT | 06 | 95 |
| IL ETAIT UNE FOIS | CARRAZ | EDUCATIF | 04 | 56 |
| IMPACT | | CASSE BRIQUES | 05 | 90 |
| IMPLOSION | CASCADE | ARCADE | 03 | 42 |
| INDIANA JONES | US GOLD | ARCADE | 02 | 60 |
| INDOOR SPORTS | DATA BYTE | SIMUL. SPORT | 01 | 40 |
| INDY 500 | METHODIC SOLUTIONS | SIMULATION F1 | 04 | 80 |
| INFILTRATOR | MINDSCAPE | ARCADE AVENTURE | 04 | 101 |
| INSANITY FIGHT | MICRODEAL | ARCADE | 04 | 53 |

| TITRE | EDITEUR | GENRE | N° | P. |
|---|---|---|---|---|
| INSPECTEUR GADGET | MELBOURNE HOUSE | AVENTURE ARCADE | 04 | 40 |
| IZNOGOUD | INFOGRAMES | AVENTURE BD | 03 | 51 |
| JACK THE NIPPER II | GREMLIN | ARCADE | 02 | 61 |
| JACK THE RIPPER | CRL | AVENTURE | 05 | 88 |
| JACKAL | KONAMI | ARCADE | 03 | 62 |
| JET BIKE SIMULATOR | CODEMASTER | SIMULATION | 06 | 101 |
| JET BOYS | CRL | ARCADE | 05 | 81 |
| JEUX DE CARTES | FIL | REFLEXION | 01 | 49 |
| JINXTER | RAINBIRD | AVENTURE | 06 | 32 |
| JUNGLE HERO | SOFTBOOK | ARCADE | 03 | 71 |
| KARATE KID II | MICRODEAL | ARCADE COMBAT | 01 | 105 |
| KARATEKA | | ARCADE COMBAT | 06 | 87 |
| KNIGHTMARE | KONAMI | ARCADE | 02 | 77 |
| KROMAZONE | MASTERTRONIC | ARCADE ESPACE | 06 | 91 |
| KWASIMODO | KING SIZE | ARCADE | 06 | 72 |
| LA MARQUE JAUNE | COBRA SOFT | ENQUETE BD | 06 | 102 |
| LAZER WHEEL | MASTERTRONIC | ARCADE | 03 | 87 |
| LE 5ème AXE | LORICIELS | ARCADE AVENTURE | 01 | 98 |
| LE NECROMANCIEN | UBI SOFT | ROLE | 02 | 62 |
| LEATHER SKIRTS | METHODIC SOLUTIONS | LABYRINTHE | 04 | 38 |
| LES DIEUX DE LA MER | INFOGRAMES | SIMUL. SPORT | 01 | 43 |
| LES MUTANTS | FIL | AVENTURE | 02 | 39 |
| LES RIPOUX | COBRA SOFT | ENQUETE | 02 | 44 |
| LES VOLEURS DU TEMPS | CARRAZ | EDUCATIF | 06 | 99 |
| L'AFFAIRE | INFOGRAMES | AVENTURE | 04 | 86 |
| L'AFFAIRE SANTA FE | INFOGRAMES | AVENTURE | 06 | 100 |
| MACH 3 | LORICIELS | ARCADE | 03 | 57 |
| MACH RIDER | NINTENDO | SIMUL. SPORT | 03 | 31 |
| MADBALLS | OCEAN | ARCADE | 06 | 94 |
| MAITRE DES AMES | UBI SOFT | ROLE | 02 | 38 |
| MAJOR MOTION | FIL | ARCADE | 02 | 78 |
| MANHATTAN DEALERS | SILMARILS | AVENTURE COMBAT | 04 | 64 |
| MANOIR DE MORTEVIELLE | LANKHOR | AVENTURE | 01 | 88 |
| MARCHE A L'OMBRE | INFOGRAMES | AVENTURE | 01 | 30 |
| MASK II | GREMLIN | ARCADE | 05 | 88 |
| MASQUE + | UBI SOFT | AVENTURE | 05 | 84 |
| MASSACRE | LORICIELS | AVENTURE | 01 | 92 |
| MASTERS OF THE UNIVERSE | GREMLIN | ARCADE AVENTURE | 05 | 68 |
| MEAN 18 | ACCOLADE | SIMUL. SPORT | 06 | 68 |
| MEAN STREAK | MIRRORSOFT | ARCADE | 04 | 62 |
| MEGAWATT | SOFTBOOK | EDUCATIF ARCADE | 06 | 92 |
| METAL GEAR | KONAMI | ARCADE | 03 | 80 |
| MEWILO | COKTEL VISION | AVENTURE | 04 | 42 |
| MGT | LORICIELS | ARCADE AVENTURE | 01 | 51 |
| MICRO LEAGUE WRESTLING | MICRO LEAGUE | SIMUL. SPORT | 05 | 68 |
| MICRO RHYTHM + | FIREBIRD | UTIL. MUSIQUE | 02 | 87 |
| MICRO SCRABBLE | LEISURE GENIUS | REFLEXION | 01 | 47 |
| MILK RACE | MASTERTRONIC | SIMUL. SPORT | 02 | 81 |
| MINI PUTT | ACCOLADE | SIMUL. SPORT | 06 | 69 |
| MISSILE DEFENSE 3D | SEGA | ARCADE 3D | 03 | 37 |
| MISSING ONE DROID | BUG BYTE | ARCADE | 03 | 81 |
| MISSION | LORICIELS | ARCADE AVENTURE | 01 | 36 |
| MISSIONS EN RAFALE | FIL | SIMUL. VOL | 01 | 32 |
| MOEBIUS | ORIGIN | AVENTURE | 05 | 54 |
| MONTEZUMA'S REVENGE | DATABYTE | ARCADE | 06 | 98 |
| MOUSE TRAP | MICRO VALUE | ARCADE | 03 | 85 |
| MUSIC 3 VOIX | LORICIELS | UTILITAIRE | 02 | 58 |
| MY HERO | SEGA | ARCADE | 02 | 92 |
| MYSTERY OF THE NILE | FIREBIRD | ARCADE AVENTURE | 02 | 58 |
| NEBULUS | HEWSON | ARCADE | 04 | 87 |
| NEMESIS | KONAMI | ARCADE ESPACE | 02 | 69 |
| NEMESIS II | KONAMI | ARCADE | 04 | 52 |
| NINJA HAMSTER | CRL | SIMULATION COMBAT | 03 | 94 |
| NINJA MISSION | MASTERTRONIC | COMBAT | 05 | 42 |
| OBJECTIF MONDE | COKTEL VISION | EDUCATIF | 06 | 66 |
| OCEAN CONQUEROR | HEWSON | SIMULATION | 06 | 93 |
| OCTAPOLIS | ENGLISH SOFTWARE | ARCADE | 06 | 78 |
| OEIL DE SET | UBI SOFT | AVENTURE | 04 | 71 |
| OGRE | ORIGIN | WARGAME | 02 | 72 |
| OK COW-BOY | INFOGRAMES | ARCADE | 01 | 86 |
| ORC ATTACK | TOP TEN | ARCADE | 06 | 91 |
| OTHELLO | FIL | REFLEXION | 01 | 47 |
| OTHELLO | KING SIZE | REFLEXION | 06 | 73 |
| OUT RUN | US GOLD | ARCADE SIMULAT. | 05 | 80 |
| OXPHAR | ERE INFORMATIQUE | AVENTURE | 04 | 74 |

# LOGICIELS

| TITRE | EDITEUR | GENRE | N° | P. |
|---|---|---|---|---|
| PACMAN | BUG BYTE | ARCADE | 06 | 88 |
| PAPER BOY | ELITE | ARCADE | 01 | 45 |
| PARK PATROL | FIREBIRD | ARCADE | 02 | 53 |
| PEGASUS | ELECTRONIC ARTS | SIMULATION | 05 | 74 |
| PEUR SUR AMITYVILLE | UBI SOFT | AVENTURE | 05 | 78 |
| PHARAON | LORICIELS | AVENTURE | 04 | 88 |
| PHOENIX | ERE INFORMATIQUE | ARCADE ESPACE | 04 | 50 |
| PI R2 | MIND GAMES | ARCADE | 02 | 86 |
| PINBALL | NINTENDO | FLIPPER | 04 | 107 |
| PIRATES OF BARBARY COAST | CASCADE | AVENTURE | 01 | 37 |
| PIT POT | SEGA | ARCADE | 06 | 104 |
| PLASMATRON | CRL | ARCADE ESPACE | 04 | 45 |
| PLATOON | OCEAN | ARCADE COMBAT | 06 | 56 |
| PLAY BAC | MICROIDS | EDUCATIF | 03 | 88 |
| POLICE ACADEMY | METHODIC SOLUTIONS | ARCADE | 04 | 38 |
| POLICE QUEST | SIERRA ONE LINE | SIMULATION | 05 | 85 |
| POWER PLAY | ARCANA | REFLEXION | 05 | 49 |
| PRO WRESTLING | SEGA | ARCADE COMBAT | 06 | 105 |
| PROFESSION DETECTIVE | UBI SOFT | ENQUETE | 06 | 38 |
| PROJECT STEALTH FIGHTER | MICROPROSE | SIMUL. VOL | 06 | 52 |
| PUB GAMES | ALLIGATA | JEUX DE SALLE | 05 | 64 |
| PULSAR II - ELIMINATOR ETC. | LORICIELS | COMPILATION | 01 | 90 |
| QIN | ERE INFORMATIQUE | AVENTURE | 04 | 89 |
| QUAD | MICROIDS | SIMUL. QUAD | 03 | 69 |
| QUARTET | SEGA | ARCADE | 04 | 110 |
| QUASAR | LORICIELS | ARCADE ESPACE | 01 | 95 |
| QUEST | PYRAMIDE | AVENTURE ROLE | 05 | 53 |
| RAMPAGE | ACTIVISION | ARCADE | 06 | 94 |
| RAMPARTS | GO ! | ARCADE | 04 | 79 |
| RANGER 3 | LORICIELS | AVENTURE | 01 | 41 |
| RASTAN | IMAGINE | ARCADE | 06 | 63 |
| REALM | FIREBIRD | ARCADE | 06 | 93 |
| RED ARROWS | ALTERNATIVE Software | SIMUL. VOL | 02 | 64 |
| RED LED | STARLIGHT SOFTWARE | ARCADE | 03 | 44 |
| RELICS | BOTHTEC | ARCADE AVENTURE | 03 | 60 |
| REUSSITES | FIL | REFLEXION | 01 | 49 |
| REVS + | FIREBIRD | SIMUL. F1 | 03 | 75 |
| ROAD KILLER | SOFTBOOK | ARCADE | 02 | 77 |
| ROAD RUNNER | US GOLD | ARCADE | 01 | 44 |
| ROADWAR EUROPA | SSI | WARGAME | 05 | 73 |
| ROCKY | SEGA | SIMUL. SPORT | 04 | 111 |
| ROCKY | KING SIZE | ARCADE | 06 | 72 |
| RODEO | MICROIDS | SIMUL. SPORT | 02 | 73 |
| RUNWAY II | FIL | SIMUL. F1 | 01 | 93 |
| RYGAR | US GOLD | ARCADE | 04 | 73 |
| SABOTEUR II | DURELL | ARCADE AVENTURE | 03 | 96 |
| SAC A DOS | CARRAZ | EDUCATIF | 04 | 84 |
| SALAMANDER | KONAMI | ARCADE ESPACE | 04 | 49 |
| SAPIENS | LORICIELS | AVENTURE | 02 | 79 |
| SDI | CINEMAWARE | AVENTURE ARCADE | 05 | 86 |
| SECRET COMMAND | SEGA | ARCADE | 05 | 101 |
| SHOGUN | VIRGIN | ARCADE COMBAT | 03 | 97 |
| SHOOTING GALLERY | SEGA | ARCADE | 05 | 101 |
| SIDE ARMS | GO ! | ARCADE | 04 | 50 |
| SINBAD | MINDSCAPE | AVENTURE | 02 | 56 |
| SKAAL | SOFTHAWK | AVENTURE | 03 | 64 |
| SKATE OR DIE | ELECTRONIC ARTS | SIMUL. SPORT | 04 | 94 |
| SKULL DIGGERY | NEXUS | ARCADE | 03 | 76 |
| SKYFOX II | ELECTRONIC ARTS | ARCADE ESPACE | 06 | 79 |
| SKYRIDER | DIAMOND | ARCADE ESPACE | 06 | 82 |
| SLAINE | MARTECH | AVENTURE | 05 | 57 |
| SLALOM | NINTENDO | SIMUL. SPORT | 03 | 30 |
| SLAYGON | MICRODEAL | LABYRINTHE | 06 | 64 |
| SOCCER | NINTENDO | SIMUL. SPORT | 02 | 97 |
| SOLOMON'S KEY | US GOLD | ARCADE | 02 | 88 |
| SPACE GAME | FREE GAME BLOT | ARCADE ESPACE | 01 | 96 |
| SPACE HARRIER | SEGA | ARCADE | 05 | 100 |
| SPACE RANGER | MASTERTRONIC | ARCADE | 04 | 48 |
| SPACE TUNNEL | SOFTBOOK | ARCADE | 05 | 66 |
| SPORE | BULLDOG | ARCADE | 05 | 92 |
| SRAM 2 | ERE INFORMATIQUE | AVENTURE | 03 | 98 |
| ST KARATE | PRISM LEISURE | ARCADE COMBAT | 06 | 66 |
| STAR PAWS | SOFTWARE PROJECTS | ARCADE | 03 | 91 |
| STAR TREK | FIREBIRD | AVENTURE ESPACE | 04 | 46 |
| STARFLIGHT | ELECTRONIC ARTS | SIMUL. ESPACE | 04 | 100 |
| STARWARS | DOMARK | ARCADE | 04 | 47 |
| STREET SPORTS BASEBALL | EPYX | SIMULATION SPORT | 04 | 60 |
| STRIKE FLEET | ELECTRONIC ARTS | SIMULATION | 06 | 58 |
| SUPER HANG ON | ELECTRIC DREAMS | SIMUL. MOTO | 05 | 93 |
| SUPER MARIO BROS | NINTENDO | ARCADE | 06 | 106 |
| SUPER SKI | MICROIDS | SIMUL. SPORT | 03 | 58 |
| SUPER SPRINT | ELECTRIC DREAMS | ARCADE | 03 | 74 |
| SUPER TENNIS | FIL | SIMUL. SPORT | 01 | 39 |
| SUPPER FLIPPARD | FREE GAME BLOT | ARCADE | 01 | 89 |
| SUPER STAR SOCCER | GREMLIN | SIMUL. SPORT | 04 | 93 |
| TAIPAN | OCEAN | AVENTURE | 03 | 66 |
| TALISMAN D'OSIRIS | CHIP | AVENTURE | 05 | 58 |
| TANGLEWOOD | MICRODEAL | AVENTURE | 05 | 40 |
| TANK | OCEAN | ARCADE | 03 | 62 |
| TASS TIMES IN TONETOWN | ACTIVISION | AVENTURE | 06 | 75 |
| TEDDY BOY | SEGA | ARCADE | 06 | 104 |
| TEMPLE DE QUAUTHLI | LORICIELS | AVENTURE | 02 | 80 |
| TEMPS D'UNE HISTOIRE | CARRAZ | EDUCATIF | 05 | 76 |
| TERRAMEX | GRAND SLAM | ARCADE | 06 | 103 |
| TERRORPODS | PSYGNOSIS | ARCADE | 02 | 52 |
| TEST DRIVE | ACCOLADE | SIMUL. CONDUITIE | 03 | 68 |
| TETRIS | MIRRORSOFT | REFLEXION | 06 | 41 |
| THAI BOXING | ANCO | SIMULATION COMBAT | 04 | 92 |
| THE BARD'S TALE | ELECTRONIC ARTS | ROLE | 06 | 54 |
| THE CHESS GAME | EAGLESOFT | REFLEXION | 02 | 83 |
| THE FEARY TALE ADVENTURE | MICROILLUSIONS | AVENTURE | 02 | 37 |
| THE FINAL TRIP | DIAMOND | ARCADE ESPACE | 06 | 83 |
| THE GOONIES | KONAMI | ARCADE | 02 | 66 |
| THE KING OF CHICAGO | CINEMAWARE | AVENTURE | 06 | 30 |
| THE MAZE OF GALIOUS | KONAMI | ARCADE | 02 | 82 |
| THE MUSIC STUDIO | ACTIVISION | UTIL. MUSIQUE | 02 | 76 |
| THE NINJA | SEGA | ARCADE COMBAT | 01 | 112 |
| THE SENTINEL | FIREBIRD | REFLEXION | 02 | 68 |
| THE TRAIN | ACCOLADE | AVENTURE SIMUL. | 06 | 44 |
| THE TUBE | QUICKSILVA | ARCADE | 02 | 40 |
| THEXDER | SIERRA ON LINE | ARCADE | 06 | 48 |
| THINK | FIREBIRD | REFLEXION | 02 | 72 |
| THUNDER CATS | ELITE | ARCADE | 04 | 70 |
| THUNDERCHOPPER | ACTION SOFT | SIMUL. VOL | 06 | 59 |
| TIME BANDIT | MICRODEAL | ARCADE | 06 | 42 |
| TNT | INFOGRAMES | ARCADE | 01 | 34 |
| TOUR DE FORCE | GREMLIN | SIMUL. SPORT | 06 | 88 |
| TRACK AND FIELD | KONAMI | SIMUL. SPORT | 05 | 65 |
| TRACKER | RAINBIRD | SIMUL. STRATEGIE | 02 | 49 |
| TRANSBOT | SEGA | ARCADE ESPACE | 04 | 108 |
| TRANTOR | GO ! | ARCADE | 03 | 64 |
| TRAUMA | ERE INFORMATIQUE | ARCADE ESPACE | 03 | 43 |
| TRAZ | CASCADE KNIGHTS | CASSE BRIQUES | 06 | 50 |
| TT RACER | AACKOSOFT | SIMUL. SPORT | 06 | 90 |
| TURBO ST | PRISM LEISURE | SIMUL. COURSE | 05 | 89 |
| TURLOGH LE RODEUR | COBRA SOFT | AVENTURE BD | 04 | 75 |
| UFO | FIREBIRD | ARCADE | 02 | 85 |
| ULTIMA IV | ORIGIN | AVENTURE | 04 | 102 |
| UMS | RAINBIRD | WARGAME | 06 | 55 |
| UNINVITED | MINDSCAPE | AVENTURE | 06 | 36 |
| VADERS | SOFTGANG | ARCADE ESPACE | 03 | 95 |
| VAMPIRE KILLER | KONAMI | ARCADE | 02 | 74 |
| VIE & MORT DES DINOSAURES | CARRAZ | EDUCATIF | 04 | 57 |
| VOLLEY BALL | NINTENDO | SIMUL. SPORT | 05 | 99 |
| WAR ZONE | PRISM LEISURE | ARCADE | 06 | 57 |
| WATER POLO | GREMLIN | SIMUL. SPORT | 04 | 90 |
| WESTERN GAMES | MAGIC BYTES | ARCADE SIMULAT. | 05 | 62 |
| WILDERNESS | SPECTRUM HOLOBYTE | AVENTURE | 01 | 102 |
| WIZBALL | OCEAN | ARCADE | 01 | 91 |
| WONDER BOY | SEGA | ARCADE | 02 | 93 |
| WORLD CLASS LEADER BOARD | US GOLD | SIMUL. SPORT | 02 | 89 |
| WORLD GRAND PRIX | SEGA | SIMUL. F1 | 01 | 114 |
| WORLD TOUR GOLF | ELECTRONIC ARTS | SIMUL. SPORT | 06 | 70 |
| XENON | MELBOURNE HOUSE | ARCADE ESPACE | 06 | 80 |
| X-RAY | MICROIDS | ARCADE | 01 | 104 |
| ZANAC | PONYCA | ARCADE | 01 | 34 |
| ZIG-ZAG | MIRRORSOFT | ARCADE | 04 | 44 |
| ZOMBI | UBI SOFT | AVENTURE | 06 | 96 |



## L'ordinateur ; un espoir pour les non-voyants.

**L'Ecole Professionnelle Supérieure** a mis au point, dans ses différentes antennes régionales, des formations de micro-informatique pour aveugles. Un système de **synthétiseur vocal** connecté à l'ordinateur, permet en effet aux non-voyants de programmer et de lire des textes dactylographiés (grâce à un lecteur optique). Ainsi, un nouvel avenir professionnel est ouvert aux aveugles qui vont pouvoir trouver des emplois dans les sociétés de service en micro-informatique cet autres entreprises utilisant la micro. L'**association** est parrainée par le chanteur **Gilbert Montagné** ainsi que par diverses entreprises (Bull, Total, etc). Pour tout renseignement, contacter :
EPS Paris
90 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél.(1).48.74.19.62.

**Arcades et la télématique**

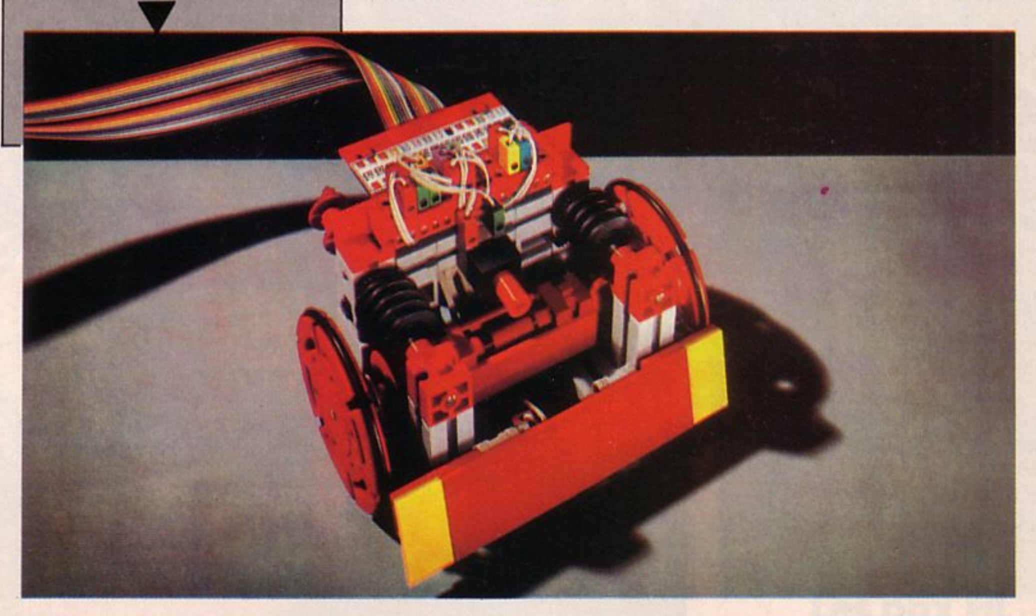
Nous sommes en train de mettre en place un serveur sur lequel les lecteurs d'Arcades pourront trouver, chaque semaine, des informations avant la sortie du magazine. Actualités, nouveautés, petites annonces, forum (dialogue entre lecteurs) et bientôt, des trucs et astuces et des solutions pour les jeux d'aventure. Un seul code : 3615 MHZ. A bientôt !

**O combien d'Atari !**

Atari a fait son bilan pour 1987.
Je vous fais grâce des chiffres de leurs CA, bénef, etc. Je préfère vous indiquer simplement que, **fin 1987**, 700 000 unités avaient été mises en place dans le monde entier dont **80 000 en France.**

**Tique en tout genre**

Robotique, cinématique, informatique... même combat ! **Fischertechnik** a mis à son catalogue une boîte de construction originale, permettant de s'initier à la **commande de processus en 3D**. L'interface avec l'ordinateur est assurée via la sortie Centronics. Pour tout renseignement, un seul numéro : le 88.94.94.17.



**Téléchargement**

Accessible pour le moment aux seuls possesseurs de PC (bientôt CPC ; pour les autres, ça suivra...) une vaste bibliothèque de logiciels à télécharger est disponible sur le 3615 ARCADES.

**Le Club Ordi Chartres et Arcades**

Ils organisent une grande finale MIDIMAZE le samedi 16 avril 1988 au Centre Culturel de Chartres de Bretagne (35).
16 Atari en ligne !
Nombreux prix à gagner. Déjà plus de 100 inscrits. Renseignements au 99.41.24.09 - après 18h30 ou demandez Christophe à la rédaction.

**Ordinateur en VHS**

Vous vous interrogez toujours sur les possibilités de l'**Amiga 500**, que vous aimeriez bien vous offrir mais... Pour vous convaincre de la supériorité de cette machine sur ses concurrents du moment, **Commodore diffuse**, pour 100 balles de caution, une **cassette vidéo** de 15 minutes que vous pourrez vous faire prêter par le revendeur du coin et regarder, tranquillos at home !

## COBRA SOFT

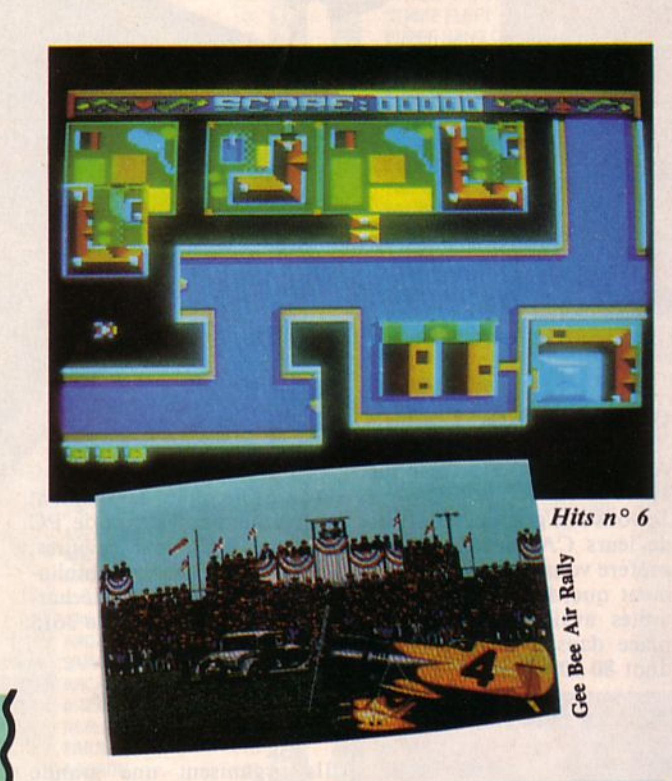
Le serpent passe à l'Est ! Il signe un accord avec les Soviétiques dont le but est de créer un jeu de Dames susceptible de battre le Champion du monde. Et qui c'est qui s'y colle ? Roland Morla, le créateur sera conseillé par Wladimir Agafonov, le grand maître soviétique. Dasvidania !

## COKTEL VISION

Trois nouveautés ce mois-ci, dont 2 présentées dans ce numéro d'Arcades.
**Découverte de la Terre** sort sur Thomson, Amstrad, PC et ST. Il a pour thème la géologie.

**Challenge**, pour les chefs d'entreprises en herbe ou ceux... qui auraient besoin d'un recyclage. Sortie sur Thomson, Amstrad, PC et ST.

**Défi au tarot** pour ceux qui n'auraient pas réussi comme chef d'entreprise (voir ci-dessus) et qui n'ont plus rien à faire : le tarot est un jeu passionnant. Sur Thomson, PC, Amstrad, ST. Test dans Arcades n° 8.




*Hits n° 6*

*Gee Bee Air Rally*

## ERE

Après l'excellent "Arche du Captain Blood", Ere vient de sortir 3 nouveaux titres sur ST. Les 2 premiers, **"Warlock's Quest"** et **"Spidertronic"** sont présentés dans ce numéro. Le dernier, plus médiocre à notre avis, regroupe 2 jeux sur la même disquette : **Staff X29** et **Margoulin**. Peut-être un test dans le prochain numéro ?
Tiens, en passant, chez Ere ils sont fiers de leur patron. Emmanuel Viau vient de se voir attribuer la Nef d'Or. Non, pas parce qu'il bâtit des cathédrales ! Cette distinction récompense les initiatives et performances commerciales et industrielles. Pendant que j'y suis, je me fais un plaisir de vous apprendre que Ere n'est plus Informatique mais International. Donc j'aurais dû changer mon titre de paragraphe. Donc 2 baffes...




*Interaction Software*

## MICROPROSE

Eux aussi, ils déménagent. Les gens ont la bougeotte en ce début de printemps ! Nouvelles coordonnées :
6/8, rue de Milan
75009 PARIS
Tél.45.26.44.14.

## ACTIVISION

Ça y est ! **Gee Bee Air Rally** que nous vous présentions sur Amiga en preview dans Arcades n° 5, sera disponible fin mars. Et il paraît que le C64, l'Amstrad CPC et le Spectrum ne seront pas oubliés !




**"Les hits n° 6"** est une compilation de 3 logiciels, pour Amstrad CPC. On y trouve Flash, Last Mission et un jeu inédit : Atomic Driver à réserver aux nostalgiques des jeux vidéo de café.

**Krystor**, c'est le nom du tout dernier jeu de Loriciels, un peu "Space Opera", mêlant la science-fiction et l'aventure.
Il est livré avec une cassette audio, contenant la musique d'introduction, une présentation et qui présente la caractéristique d'être synchronisée sur le logiciel.
Le jeu est également accompagné d'une carte de la galaxie. Il sera disponible début avril pour PC et compatibles.

Les logiciels PC édités par Loriciels sont désormais tous livrés en 5" 1/4 ou 3" 1/2, ceci afin d'être utilisables sur les portables. Le prix est le même pour les 2 versions. Les logiciels existant auparavant seront aussi disponibles dans ce format.

Les adaptations de Cobra sur PC et de Mach 3 sur Amiga sont annoncées. Sortie imminente !

## INTERACTION SOFTWARE

Cette jeune société française vient de développer une gamme de jeux interactifs, à la limite de la simulation. Une cassette vidéo diffuse un film (images réelles ou synthétiques) sur le téléviseur ou sur le moniteur. Le joueur dispose d'un élément actif (volant pour simulation de conduite, manche pour simulation de vol, fusil pour ball-trap) interfacé au magnétoscope à travers une petite boîte noire. Le plus étonnant est une simulation de pêche à la ligne où la canne du joueur pilote un curseur simulant l'appât. Reste à savoir si Interaction Software réussira à simuler le goût des poissons !




Allo, maman, **Bobo** !
Il est sorti, il est marrant, il est dans ce numéro. Il, c'est Bobo, le sympathique tôlard. A cette occasion, nous vous présentons ses pères et mère (ouais, y'en a qu'une !).
De la gauche vers la droite, Véronique Genot, Laurent Salmeron, Williams Hennebois, Charles Callet, Kamel Bala, Didier Chanfray.
Tiens, pendant qu'on y est ! Vous avez tous entendu parler de ces saloperies de virus que certains petits malins diffusent sur des disquettes et qui contaminent ensuite vos logiciels les plus chers ? La presse en a parlé. INFOGRAMES diffuse, à ce sujet, une information sur le 3615 code CHOK.

## *TITUS*

Une nouvelle distribution représente désormais en France les éditeurs suivants :
LINEL (Suisse), TYNESOFT et SPA (Angleterre).
Les premiers produits importés seront disponibles dès la fin mars.
**''Art of Chess''** de SPA, sur Amiga. Un jeu d'échec en 3D plein de petits raffinements y compris la redéfinition graphique de la forme des pièces et la synthèse vocale.
**''Seconds out''** de Tynesoft, pour Amiga et ST ; un combat de boxe **''Crack''** de Linel pour Amiga. Un super ''breakout'' avec 150 niveaux et un éditeur. Pour 1 ou 2 joueurs.

Et en plus, TITUS déménage ! Notez bien leurs nouvelles coordonnées :
28 ter., Av. de Versailles
93220 GAGNY
Tél.43.32.10.92.

Bad Cat



*Interceptor*



*Arcticfox*

## ELECTRONIC ARTS®

**Interceptor.** Aux commandes d'un F16 Falcon ou d'un F18 Hornet, envolez-vous en compagnie de votre Amiga. Des graphismes splendides en 3D surfaces pleines.
Message personnel du rédac chef d'Arcades aux programmeurs : grouillez-vous, je l'attends avec impatience !

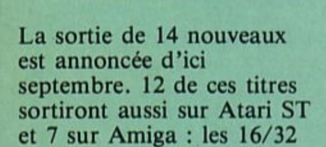
**Arcticfox** arrive sur Amstrad CPC. Une bonne nouvelle, non ? Si Electronic Arts pouvait convertir davantage de titres sur Amstrad, ce serait bien !

**Lords of Conquest** part à la conquête du ST. Un jeu qui retiendra votre attention pendant 20 minutes ou plusieurs heures... A vous de choisir, en fonction de votre temps disponible, le niveau de difficulté.

**Skyfox II** est annoncé pour Amiga et IBM avec des caractéristiques et des performances améliorées par rapport à la version C64 (voir Arcades n° 6).

## BLUE RIBBON

Un éditeur dont on n'a pas souvent l'occasion de vous parler. Ils viennent de sortir **Steve Davis Snooker** et c'est un... billard, of course ! Disponible sur C64, CPC, Spectrum, Atari XL et MSX.



## GO!

La sortie de 14 nouveaux est annoncée d'ici septembre. 12 de ces titres sortiront aussi sur Atari ST et 7 sur Amiga : les 16/32 étaient plutôt délaissés auparavant !

**Wizard Warz**
Jeu d'aventure et stratégie d'où l'arcade n'est pas absente. Sortie fin mars sur CPC, C64, ST et PC.

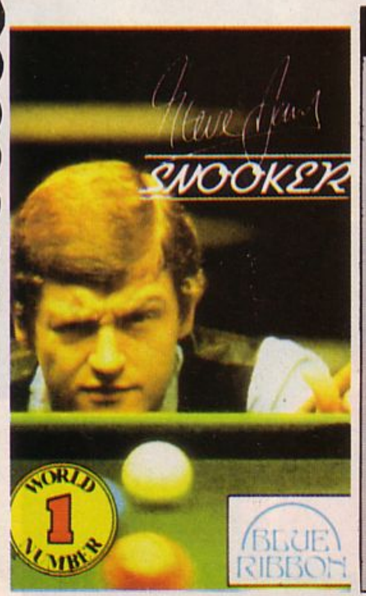
**Bad Cat**
Des chats de gouttière qui organisent des Jeux Olympiques. Curieux, non ? C'était à Los Angeles en 1984 et ce sera sur CPC, C64, ST, Amiga fin mars.

**Dream Warrior**
Un grand jeu d'arcade en 3D qui vous transforme en guerrier des rêves. Fin mars sur CPC, C64, PC, Spectrum.

**Jinks**
A bord d'une sonde de reconnaissance, partez à la découverte du monde hostile, étrange et mystérieux de la planète Atavi. En avril sur CPC, C64 et Amiga.

**Trantor**
Bientôt sur Atari ST (avant la fin avril, paraît-il !).

**Side Arms**
Sortie en avril des adaptations ST et Amiga.




## US GOLD

Qui représente Virgin Games, Palace Software et Outlaw, annonce les sorties prochaines des titres suivants :
**Gi Joe** (Virgin) pour les fanas d'action militaire sur C64, Spectrum et CPC.

**Rimrunner** (Palace) du célèbre Steve Brown (Barbarian, Cauldron) est un shoot'em up dans lequel le joueur contrôle un guerrier insectoïde. Fin mars sur C64. Plus tard sur CPC, ST et Spectrum.

**Troll** (Outlaw) est un jeu d'arcade pur et dur, hyperrapide qui se déroule dans un monde sauvage et coloré. Début avril sur C64, CPC et Spectrum.

**Starring Charlie Chaplin** (US Gold) devrait sortir sous peu sur C64, CPC, Spectrum, ST et PC.

**Out Run** ST est annoncé pour avril...

Les autres titres à venir sont Desolator/Halls of Kairo, Chernobyl, Shakled, Road Blasters.

## EPYX

**California Games** sort fin mars sur PC et MSX ; fin avril sur ST et Amiga.

**Impossible Mission II** pour votre Spectrum, c'est début avril. Pour les PC, ce sera en mai...

## CASCADE GAMES

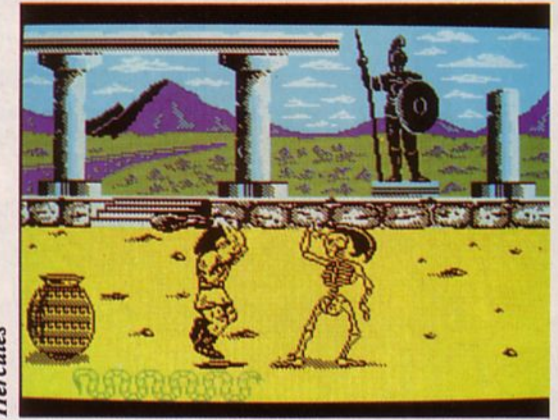
**Ring Wars** est un de ces jeux d'action, en 3D, graphismes vectoriels, au cours duquel vous devrez défendre le système solaire. Sortie en avril pour CPC, C64, Spectrum, PC, ST, Amiga.

## MARTECH

**Vixen**. L'héroïne, Foxy Lady, est confrontée à toutes sortes de créatures. A vous de l'aider à triompher dans ce jeu d'arcade sur base d'images digitalisées.
Sortie en avril sur Spectrum, CPC, C64, Amiga et ST.




*Venom Strikersback*



*Hercules*




**Venom Strikes back** est la suite de vos démêlés (MASK) avec l'ignoble Venom et ses hommes. Aventure spatiale présentant de nombreux niveaux. Sortie prévue sur Spectrum, C64, CPC et MSX.

**Hercules** une arcade aventure sur fond de mythologie avec de très belles animations. Voici ce qu'on nous promet pour nos Spectrum, MSX, CPC, C64 et ST.

**Alternative World Games** arrive sur Spectrum et CPC début avril.

## MICRODEAL

**International Soccer** pour les amateurs de foot. La démo sur ST est convaincante ; attendons le produit définitif qui devrait être disponible en avril.




Une avalanche de bons jeux s'abat sur le ST. Adaptations d'arcades ou créations originales, Elite fait fort ! Toutes les sorties sont prévues pour le mois de mai.

**Space Harrier** : faut-il encore le présenter ? L'adaptation sur ST est meilleure que le jeu sur console Sega. A posséder impérativement.

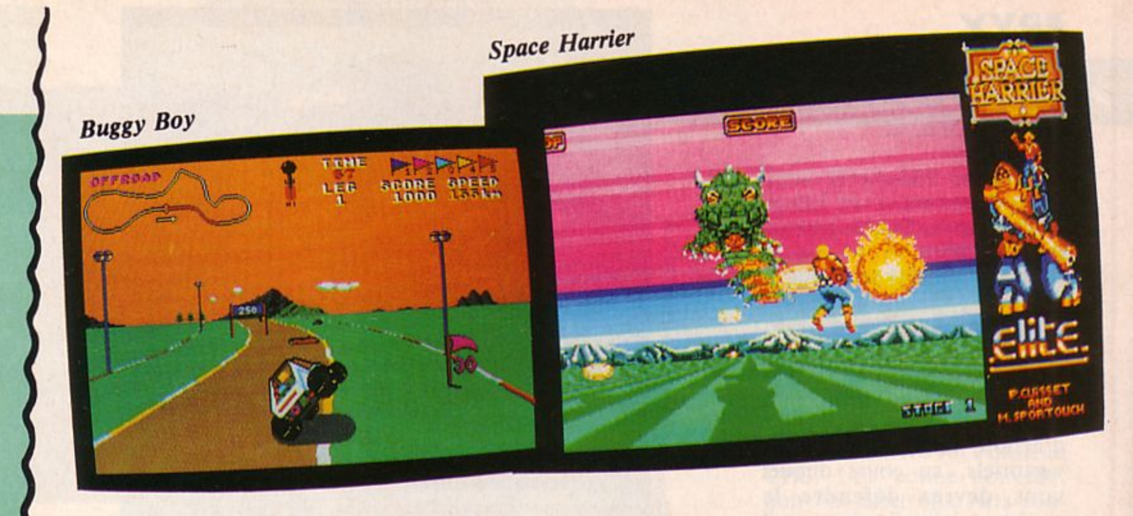
**Buggy Boy** : là encore, un succès incontestable. Les animations et les couleurs nous ont enchantés !

**Ikari Warriors** : très belle réalisation pour 1 ou 2 joueurs.

**Thunder Cats** : oh la, la !

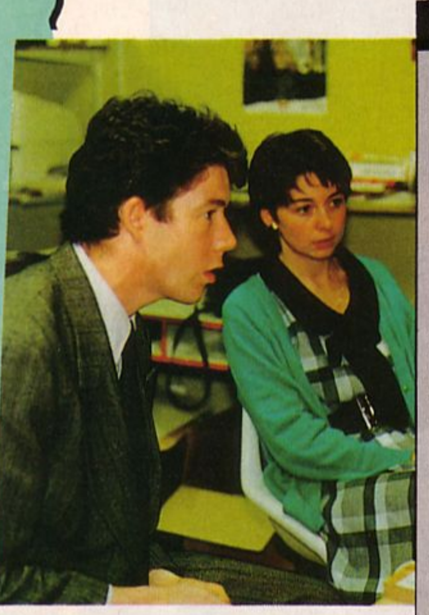
**Beyond the Ice Palace** : une création originale où le héros a rendez-vous avec des créatures étranges.

Un seul regret, Bernard Dugdale d'Elite n'a pas voulu nous laisser ses disquettes. Il a seulement pris pour partenaire notre collaboratrice, Laurence, dans une partie acharnée (Ikari Warriors).




*Buggy Boy*

*Space Harrier*



## Concours Gremlin/Arcades

Après tirage au sort parmi les nombreux participants, voici la liste des gagnants. Eh, Kevin, une bonne bouteille de Bordeaux, ça ferait plaisir à la rédaction !

**1 lecteur compact disc laser portable à :**

Kevin Armstrong - 33310 Lormont

**2 jeux Gremlin à :**

Frank Petrini - 02200 Soissons ; Jacques Brasme - 62490 Vitry-en-Artois ; Michel Savariradjalou - 91750 Champseuil ; David Maillaux Bertrand - 87000 Limoges ; Alain Pasquiou - 35400 St-Malo ; Céline Pairoys - 40430 Sore ; Bertrand Cussac - 15130 Arpajon-sur-Cère ; Patrice Hofmann - 57120 Rombas ; Rattamak Phong - 77400 Lagny-sur-Marne.

**1 jeu Gremlin à :**

Nicolas Michaud - 40430 Sore ; Michel Zatind - 39100 Dole ; Jean-Paul Oliveira - 78360 Montesson ; Fabrice Bernard - 75012 Paris ; Jean-François Attiogbe - 36000 Châteauroux ; Frank Raffre - 94310 Orly ; Eric Dessi - 98000 Monaco ; Eric Vabre - 77380 Combs-la-Ville ; Olivier Sollin - 91120 Palaiseau ; Raphaël Gozillon - 11400 Villeneuve-la-Comptal.

**Concours permanent Arcades**

L'identification des logiciels de jeu a déclenché une avalanche de réponses. Le tirage au sort a désigné Dominique Duchatelle de Cambrai comme 1er prix.
Nous, on aimerait bien quelques bêtises (on est gourmand à la rédaction !).

*Pink Panther*

## MAGIC BYTES

**Pink Panther** : j'peux pas vous mettre la musique avec, dommage ! La panthère rose vient d'être mise en scène par Magic Bytes. Elle arrive à pas lents sur ST, Spectrum, C64, CPC et Amiga.

**Vampire's Empire** de Magic Bytes, pour Spectrum, CPC, C64, ST et Amiga. Pour les amateurs du genre dans 400 pièces différentes.

## HEWSON

La sortie de **"Nebulus"**, version CPC est programmée pour la fin du mois d'avril et plus tard sur ST, Amiga, PC et même en cartouche pour Atari 8 bits. Elle sera suivie en mai, par celle de **"Exolon"** sur ST et Amiga.

# DU NOUVEAU POUR

# LES MICROVORES

BLACK LAMP — FLYING SHARK — BUBBLE BOBBLE — ENLIGHTENMENT DRUID II — FIREBIRD — COMMODORE 64/128

**BLACK LAMP**

Suivez les exploits de l'audacieux Jolly Jack, bouffon à la cour d'Allégorie, dans sa quête de la lampe enchantée. Un véritable cauchemar vous attend au détour de chemins de plus en plus sombres et sinueux. Petit à petit, des créatures diaboliques surgiront dans la nuit. Chauve-souris, loup-garous, vampires, sorcières et lutins seront vos seules rencontres. Trouverez-vous la route qui mène aux neuf lampes magiques, gardées par de terribles dragons ? Des angoisses assurées dans ce jeu d'arcade, illustré par de stupéfiantes animations graphiques.

**ATARI ST DK - AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK. De 89 à 199 F.**
**© FIREBIRD GOLD.**

**FLYING SHARK**

En un décollage éclair, vous voilà parti pour une nouvelle mission à bord de votre chasseur déchaîné. Survolant d'étranges paysages, pourrez-vous survivre longtemps aux attaques surprises d'ennemis implacables ? Un combat sans merci vous oppose aux forces puissantes, escadrilles d'avions kamikazes, tanks amphibiens, bâtiments maritimes, bâteaux de patrouilles. Avec Flying Shark, Taito prouve, là encore, ses talents dans l'arcade.

**AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - Bientôt sur ATARI ST DK. De 89 à 199 F.**
**© FIREBIRD GOLD.**

**BUBBLE BOBBLE**

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontauzores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

**AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - ATARI ST. De 89 à 199 F.**
**© FIREBIRD GOLD.**

**ENLIGHTEMENT-DRUID II**

Après 103 ans d'absence, le druide Hasrinax est de retour à Belorn pour y libérer ses habitants du diabolique Acamantor. A la recherche de la Tour d'Acamantor, vous parcourez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Hasrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les êtres en de fidèles serviteurs.

**AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - AMIGA DK. De 89 à 199 F.**
**© FIREBIRD GOLD.**






DIFFUSION FRANCE
IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 -
36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET
Cedex.

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

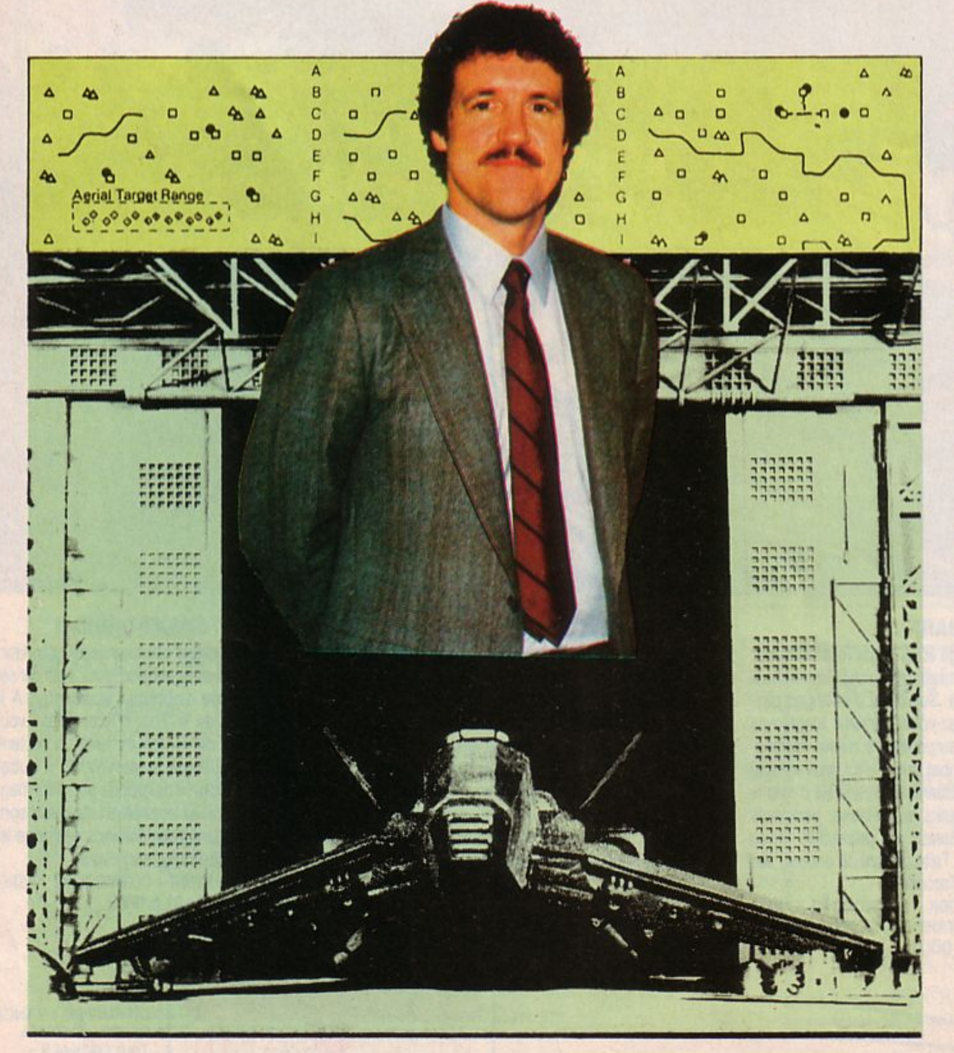
# L'ECHELON D'ACCESS SOFTWARE

**Au premier abord, il est possible que cette société d'édition de logiciels vous soit inconnue ; par contre, si nous vous donnons des titres tels que Beach-Head, Beach-Head II ou Leaderboard, je vous entends d'ici vous exclamant : "Mais, c'est bien sûr !" De passage à Paris, lors d'un périple devant leur permettre de découvrir le marché européen de la micro-informatique, Access Software nous a convié à découvrir leur futur produit...**

## HISTORIQUE DE LA SOCIETE



Acces Software est une société américaine qui a été fondée en 1982 par Bruce Carver et son frère ; ils tiennent à préciser qu'ils sont Mormons. Après avoir fait leurs débuts dans une cave, (où ils ont été parmi les premiers à développer des jeux pour C64 aux Etats-Unis), ils ont leurs premiers contacts avec l'Europe, et US Gold en particulier, avec leur 2e jeu qui n'est autre que Beach-Head. C'est le succès d'emblée puisqu'ils en ont vendu environ 200 000 exemplaires. Cet exemple permet de mettre en avant un des concepts primordiaux d'Access Software : ne produire que deux ou trois jeux par an, mais faire absolument des produits de qualité qui seront fortement appréciés par les utilisateurs et donneront de ce fait une marque indéniable de sérieux vis-à-vis du produit... Enfin, il faut préciser que Bruce Carver est ingénieur de formation et que, par conséquent, il fait plus que lancer un produit... Il y touche ! Ce qui fait que nous retrouvons sa "signature" dans les graphismes des différents produits...




## LE NOUVEAU PRODUIT : ECHELON



Devant son nom à la station regroupant tous les experts de contre-piratage aux U.S.A., Echelon présente essentiellement deux grandes orientations dans le déroulement du jeu : tout d'abord, il s'agit d'une simulation de vol dans l'espace qui se passe en 3D ; il est donc possible de s'arrêter à un simple jeu d'arcade simulation... Mais il est également possible de pénétrer dans une aventure qui peut vous prendre entre 40 et 75 heures de recherches !

Vous partez à bord de votre vaisseau de la station de base de l'espace ; vous pouvez vous repérer sur une carte (jointe au logiciel) comprenant 36 zones mais dont seulement 9 sont décrites ; les autres zones seront l'objet de votre propre découverte... Dans Echelon, vous avez la possibilité de ramasser 240 objets et d'obtenir à l'écran leur description après les avoir téléportés. Vous pouvez également lire des inscriptions sur des tours qui apparaissent à divers endroits. A noter que nous avons à l'écran un graphisme de vecteurs... Les derniers éléments caractéristiques de ce logiciel sont les trois systèmes d'artillerie sophistiquée dont vous disposez et la possibilité d'envoyer une navette que vous contrôlez et désignez ensuite à partir de votre vaisseau.

Afin de montrer l'aspect complet d'un logiciel comme Echelon, nous tenons à préciser que Bruce Carver a mis au point un "lipstick" se branchant sur le port du joystick et qui permet de donner l'ordre de tirer avec la voix grâce aux écouteurs et au micro dont vous disposez. Enfin, pour vous éviter de passer votre temps à chercher dans le manuel quelle touche permet d'exécuter quelle action, une correspondance des touches directement applicable sur le clavier est fournie avec Echelon. Enfin, vous avez un pouvoir d'accélération ou de ralentissement de votre vaisseau en agissant sur certaines fonctions.

## CONCLUSION

La seule présentation du produit sur C64 ne nous a pas permis d'apprécier complètement la qualité de la simulation de vol. Nous pouvons dire qu'il s'agit d'un programme très complet et très complexe (avec sa phase aventure à laquelle est liée une fin de jeu) ; par ailleurs, le gadget du lipstick est très impressionnant...

Mis à part la version d'Echelon qui existe sur C64 (pour ce programme, toute la mémoire a été épuisée) et qui arrivera très prochainement en France avec un manuel traduit en français, il est prévu de faire une adaptation sur Amiga où les graphismes seront pleins mais où il faudra faire appel à l'option graphiques filaires si on désire un peu plus de vitesse... Viendront ensuite les versions PC, Amstrad et peut-être Apple ; quant à l'Atari ST, il n'est pas prévu pour l'instant, mais qui sait ?

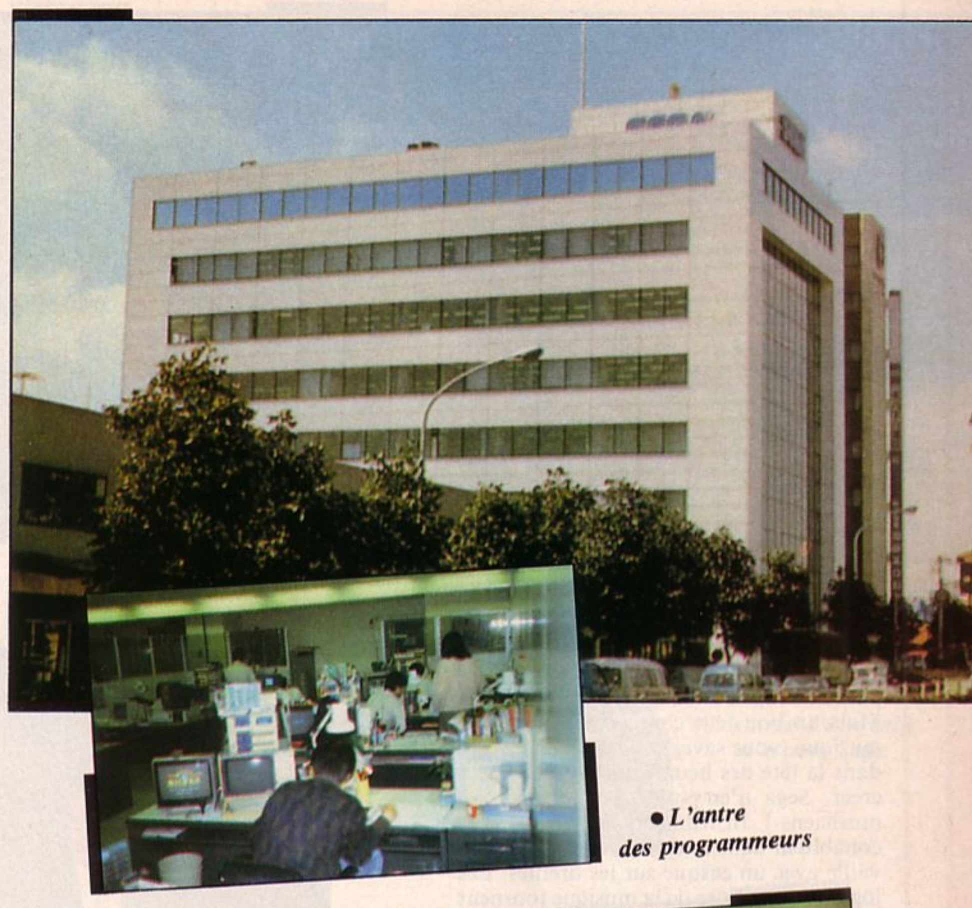
Pour terminer, voici les deux prochains projets d'Access Software : tout d'abord, faire un logiciel présentant différents sports dans l'espace avec des individus qui bougent et se déplacent ; ensuite, penser au secteur des consoles de jeux car il ne faut quand même pas oublier qu'aux U.S.A., il y a eu 4 millions de consoles de vendues en 1987 ! Alors, surveillez bien nos pages, car nous vous livrerons tous les bancs d'essais de ces produits au fur et à mesure de leurs arrivées en France...

*Catherine VIARD*




VISITE CHEZ
UN SPECIALISTE DU JEU :
SEGA

**SEGA. Derrière ces 4 lettres se cachent deux mots : SErvice GAmes. Derrière ces 2 mots se cachent un savoir-faire, des compétences et un dynamisme tout japonais. Sur l'initiative de Master Games Système, l'importateur des consoles Sega en France, nous avons eu le plaisir de visiter les services de Recherche et Développement de ce spécialiste du jeu, dont les locaux sont implantés à Tokyo.**



Sega a été fondée en 1951 et importait à l'époque des juke-boxes et des machines à sous. Depuis, les temps ont bien changé et Sega s'est fait une renommée dans le domaine du jeu vidéo. Situé dans le peloton de tête des concepteurs de machines d'arcade, Sega est en train de se faire un nom dans le familial grâce à ses consoles dont le succès va sans cesse croissant.
Tous ceux qui hantent les salles d'arcades connaissent la qualité des jeux développés par Sega. Au Japon, Sega contrôle d'ailleurs environ 200 de ces salles et déclare avoir installé près de 40 000 machines en plus de 2000 lieux différents. A l'échelon de la planète, c'est dans 44 pays que sont vendus les jeux Sega.

**Tous ceux qui hantent les salles d'arcades connaissent la qualité des jeux développés par Sega.**

Lorsque l'on pénètre à Tokyo dans les locaux du constructeur, on est frappé par le calme et la propreté à la japonaise qui y règnent. Les gens qui y travaillent sont jeunes : la moyenne d'âge se situe autour de 27 ans pour les services R & D (Research & Development) qui emploient environ 350 personnes. Devant notre étonnement face à l'importance de cet effectif, Anton Bruehl, conseiller de Sega, nous explique que la firme consacre à ce service 1/3 de ses ressources !
Les jeunes qui travaillent ici sortent de l'université et gagnent environ 9 000 F par mois. Ils sont regroupés en équipes de programmeurs, concepteurs et scénaristes, planchant sur des projets particuliers. L'effectif est essentiellement masculin. 80 personnes travaillent sur les machines d'arcade, 60 sur la "*console*". Les autres sont affectées au "*hard*". La créativité ici est débordante.
Le temps de développement d'un jeu sur console est d'environ 5 mois. Sur les "*coin-op machines*" (machines d'arcade) il peut aller jusqu'à 8 mois. Sega produit

***• L'antre des programmeurs***



***• Conception graphique sur digitaliseurs***



***• Le coin des musiciens***

jusqu'à 4 jeux par mois ! 50 % des jeux sur consoles sont dérivés des machines d'arcade.

Mais où trouvent-ils leurs idées ? Dans la BD ou encore en s'inspirant de séries télévisées. Les jouets sont aussi source d'inspiration. Sur des étagères, des ours en peluche côtoient des poupées, des avions de combat, des tanks ou des voitures de course. Il faut un peu une âme d'enfant pour travailler ici ! Un peu partout traînent des jouets fétiches qui semblent être de connivence avec les créateurs.
Les personnages ou héros de jeux sortent de la plume des dessinateurs. Ils sont ensuite "digitalisés" au moyen de... digitaliseurs mis au point pour Sega sur base de 68 000. Les graphismes sont, en général, de 320 x 256 points. Pour la suite, l'élaboration des logiciels fait appel à une programmation sur systèmes de développement PC (Compatibles IBM) ou HP (Hewlett-Packard).
Après avoir été écrits, les jeux sont soigneusement testés ce qui peut, dans certains cas, prendre jusqu'à une semaine pour les explorer complètement.
Mais un bon jeu, c'est aussi une bonne musique, vous savez celle qui vous trotte dans la tête des heures durant ! Pour les créer, Sega n'emploie pas moins de 10 musiciens ! Instruments et ordinateurs cohabitent dans une pièce ou chacun travaille avec un casque sur les oreilles. Les logiciels d'écriture de la musique tournent sur Mac ou PC. Le résultat est presque toujours "*un tube*". Sega vend ainsi, chaque année, 50 à 100 000 exemplaires de disques avec ses musiques de jeux et a même obtenu un disque d'or !

---

**L'image de marque, le niveau de technicité, la notoriété de Sega dans son domaine font que les gens sont fiers d'y travailler...**

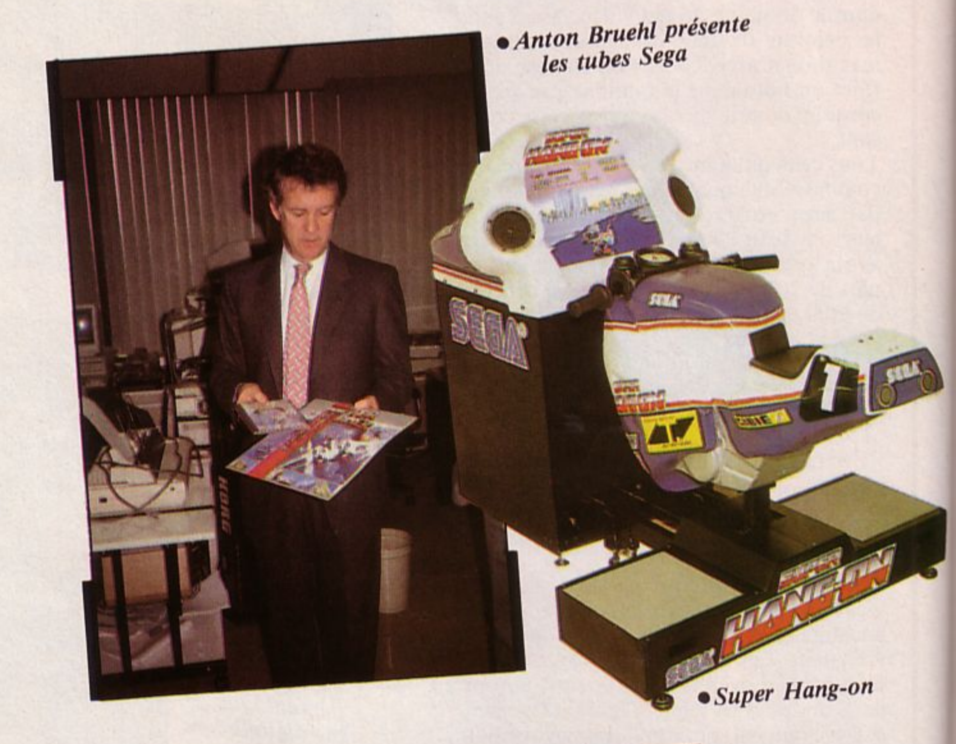
---

L'image de marque, le niveau de technicité, la notoriété de Sega dans son domaine font que les gens sont fiers d'y travailler... et les places sont chères ! Pourtant, l'embauche dans les services R & D n'a cessé de croître ces dernières années.
Sega a sorti sa console, le "*Master System*" il y a 2 ans. Au Japon, les consoles connaissent un succès important. Les jeunes jouent beaucoup. Côté ordinateurs, il n'y a qu'une alternative : c'est le MSX face au PC. Pas étonnant donc que les consoles occupent une telle place. Nintendo arrive en tête suivi par Sega. Le challenger est NEC avec une console toute jeune, performante, mais qui ne dispose, pour le moment, que de peu de jeux : c'est le "*PC Engine*".
Pour Sega, le chiffre d'affaires réalisé grâce au Master System va croissant alors



•*Keizo Hamaharo (Responsable export) et Hayao Nakayama (PDG de Sega)*






•*Anton Bruehl présente les tubes Sega*

•*Super Hang-on*




•*Sega, c'est aussi des jouets*

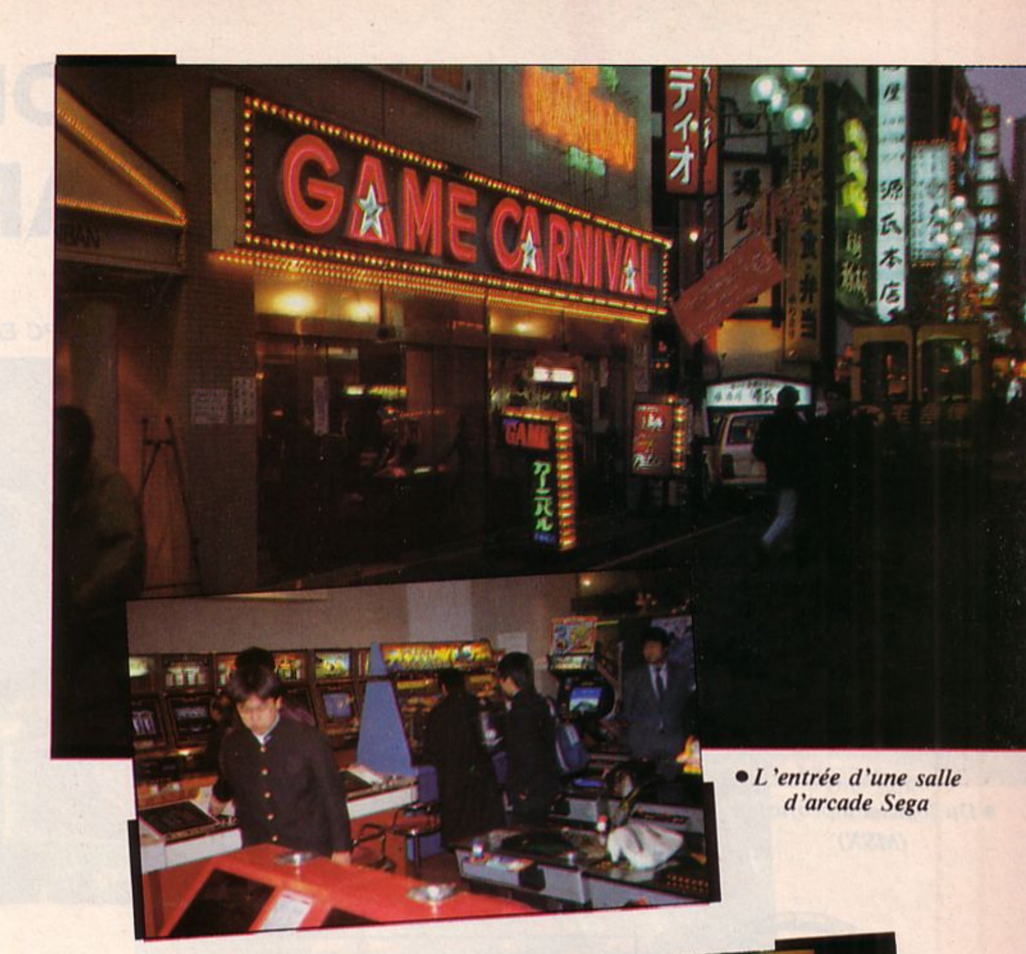
que le marché des machines d'arcade se stabilise. Il y aurait environ 800 000 exemplaires de consoles Sega au Japon (contre 6 000 000 de Nintendo...). Le prix de vente tourne autour de 650 F. Les cartouches sont vendues entre 175 et 220 F. Ce prix est accepté du public face à la qualité des jeux.
Le marché européen de Sega se partage entre le Royaume-Uni, l'Allemagne et la France. Il atteint le chiffre de 155 000 consoles et 600 000 cartouches vendues. Les intentions d'achat demeurent importantes, autour de 25 à 35%. Face à ce marché potentiel, Sega entend mener une campagne de sensibilisation dans la presse non spécialisée.

**Sega ne travaille pas seulement sur le soft d'aujourd'hui mais surtout sur les projets de demain.**

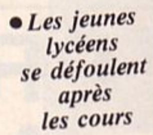
Quant aux licences, Sega affirme vouloir contrôler la qualité des adaptations de jeux faites sur micros. Ces jeux, dérivés des machines d'arcade sont implantés sur consoles puis sur micros. Pour Out Run, on arrive au chiffre de 250 000 unités, rien que sur micros ! Succès dû au titre sans doute, car l'adaptation n'est pas ce qu'on peut appeler une réussite.
En France, Master Games Système entend bien développer la gamme de produits disponibles. D'ici la fin du premier trimestre, 14 nouveaux titres devraient arriver, dont 5 simulations de sports. Avant la fin de l'année, on devrait voir sortir 7 ou 8 nouveaux jeux en 3D. Le premier à arriver sera Zaxxon 3D.
Interrogés, les revendeurs japonais semblent d'accord entre eux : Sega propose moins de jeux que Nintendo mais ils sont de meilleure qualité. NEC, avec le PC Engine se pose en outsider avec des jeux bien réalisés mais encore trop peu nombreux. De plus, le gros atout de la console au Japon est son prix... qui la situe en dessous des prix moyens des MSX.
Malgré le succès de ce marché, Hayao Nakayama, le PDG de Sega en poste depuis 6 ans, affirme rechercher de nouveaux débouchés. Il a ainsi obtenu des contrats avec le Disneyland de Tokyo. Sa devise consiste à dire que Sega ne travaille pas seulement sur le soft d'aujourd'hui mais surtout sur les projets de demain.

Denis BONOMO






● *L'entrée d'une salle d'arcade Sega*



● *Les jeunes lycéens se défoulent après les cours*





● *3 machines à succès : Out Run, Thunder Blade et After Burner*

# COUP D'OEIL SUR LA MICRO JAPONAISE

*Le PC Engine de NEC*

• *Du logiciel à profusion (MSX)*

• *Le coin des MSX*

**Au pays où l'électronique et les techniques nouvelles sont reines, la micro-informatique occupe, on s'en serait douté, une place très importante. Sans entrer dans des détails trop fastidieux, il nous a paru intéressant de vous présenter brièvement les grandes lignes de cette activité au Japon.**

D'une balade à Tokyo, dans le quartier d'Asakusa, où abondent les boutiques d'informatique (et d'électronique), se dégage rapidement une première impression : on trouve là-bas des ordinateurs de poche (Sharp, Casio, etc), des MSX en abondance et des compatibles PC. Point, ou si peu d'Atari ST, Commodore ou autres Amstrad... Ici, l'on travaille sur PC ou on développe des applications personnelles et on joue avec les MSX... et les consoles. NEC est la marque la plus représentée en matériel "compatible PC". Les modèles sont très nombreux, du portable à cristaux liquides au 80386 multimodes graphiques. Mais notre attention a surtout été retenue par les machines "à jouer".

Les MSX connaissent là-bas un franc succès : les modèles sont nombreux et les prix s'étendent entre 900 et 2 500 F en moyenne. De marque Sony, Panasonic, Mitsubishi, Sanyo... certains vont jusqu'à intégrer Modem et combiné téléphonique. La gamme des logiciels est vaste, très vaste et les prix se situent entre 150 et 360 F pour les cartouches. Les périphériques sont nombreux et permettent de passer du jeu à l'application plus sérieuse.
Du côté des consoles, on trouve surtout dans les rayons, Nintendo, Sega et Nec. Nintendo est, de loin, le plus vendu avec 6 000 000 de consoles. Il existe près de 300 titres de jeux au catalogue mais seuls 170 environ connaissent un certain succès commercial. Le jeux Sega sont, en général, mieux finis et plus attractifs. Le public ne s'y trompe pas même s'il n'y a "que" 800 000 consoles de vendues. Depuis un an, Nec propose aux joueurs japonais le PC Engine. La console est de petite taille, facile à utiliser et les quelques jeux que nous avons pu voir sont de très bonne qualité, avec des animations et des tailles de personnages proches de celles rencontrées sur les machines d'arcade. Son prix est de 1 200 F environ...

Les petits japonais commencent à jouer dès l'âge de 4 ou 5 ans : c'est dire l'importance du marché qu'ils représentent. Ils se passionnent rapidement et, pour la petite histoire, ils n'ont pas hésité à sécher massivement les cours lors de la récente sortie de Dragon Quest III, ce que n'a pas manqué de souligner le très sérieux quotidien "Japan Time".




• *Une salle d'arcade*

• *Joysticks en tout genre*

• *Un magasin bien rempli*

• *Si, si, c'est le "Arcades" japonais !*

La presse micro, quant à elle, offre une vingtaine de titres à ses lecteurs, dans tous les domaines. Il y en a pour tous les goûts. Quant aux salles d'arcades, elles sont nombreuses et appartiennent souvent à une marque : Sega, Taito, etc. Les jeux sont pratiquement tous au même prix : 100 yens soit environ 4,50 F la partie.
Le jeu électronique a aussi son paradis !

Denis BONOMO



# COCO

*IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

**COCONUT ÉTOILE**
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø 45.01.67.28
**Métro Argentine**

**COCONUT RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
**Métro Oberkampf**

**COCONUT MONTPELLIER**
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER Ø 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

## AMSTRAD CPC K7

| | |
|---|---|
| **COMPILATIONS :** | |
| 10 JEUX D'ENFER | 160/195 |
| ALBUM UBI | 210/250 |
| DIX JEUX FANTASTIQUES | 139/179 |
| GAME. SET & MATCH | 129/169 |
| MAGNIFICIENT 7 | 110/159 |
| IMAGINE ARCADE HITS | 110/159 |
| ALL STAR HITS N.2 | 110/159 |
| LES TRESORS DE U.S. GOLD | 110/169 |
| ALBUM EPYX | 110/180 |
| LIVE AMMO | 110/169 |
| BIG 4 VOL. 2 | 95/145 |
| STAR GAMES 2 | 95/145 |
| AMSTRAD GOLD HITS N.2 | 95/145 |
| OCEAN ALL STAR HITS | 95/145 |
| HIT PACK | 95/145 |
| HIT PACK 2 | 95/145 |
| HIT PACK TRIO | 95/145 |
| 6 PACK VOL.2 | 95/145 |
| ARKANOID 2 | 89/145 |
| A.T.F. | 89/139 |
| BUBBLE BOBBLE | 95/145 |
| BOBBLE GHOST | 145/195 |
| BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT | 95/145 |
| BASKET MASTER | 89/145 |
| BUGGY BOY | 95/145 |
| BIVOUAC | 125/169 |
| BARBARIANS | 95/135 |
| CHAMPIONSHIP SPRINT | 95/145 |
| CHAIN REACTION | 95/145 |
| CRAZY CARS | 129/159 |
| COMBAT SCHOOL | 89/145 |
| CALIFORNIA GAMES | 89/139 |
| DEATH WISH 3 | 89/139 |
| EXIT | /195 |
| ENDURO RACER | 89/139 |
| FLYING SHARK | 99/145 |
| GUILD OF THIEVES | /195 |
| GALACTIC GAME | 95/145 |
| GUADALCANAL | 95/145 |
| GRYZOR | 89/139 |
| GAUNTLET 2 | 95/145 |
| HURLEMENTS | /195 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95/145 |
| INTERNATIONAL KARATE + | 95/145 |
| INDIANA JONES | 95/145 |
| L'AFFAIRE SANTA FE | /225 |
| LA MARQUE JAUNE | 245/245 |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 95/145 |
| L'ANGE DE CRISTAL | 145/195 |
| L'OEIL DE SETE | 145/185 |
| LE MAITRE DES AMES | /185 |
| MACH 3 | 129/179 |
| MATCH DAY 2 | 89/149 |
| NIGEL MANSELL GRAND PRIX | 95/145 |
| OUT RUN | 89/145 |
| POWERPLAY | 110/169 |
| PUB GAMES | 95/149 |
| PLATOON | 89/145 |
| PROFESSION DETECTIVE | /225 |
| PSYCHO SOLDIER | 89/145 |
| PROHIBITION | 145/190 |
| QIN | /245 |
| RAMPAGE | 95/145 |
| ROLLING THUNDER | 95/145 |
| RASTAN SAGA | 89/139 |
| RYGAR | 89/139 |
| RENEGADE | 89 /139 |
| ROAD RUNNER | 89/139 |
| SUPER HANG ON | 95/145 |
| SUPERSTARS SOCCER | 95/145 |
| STAR WARS + | 95/145 |
| SIDE ARMS | 89/145 |
| SUPER SPRINT | 89/145 |
| SILENT SERVICE | 90/139 |
| STARGLIDER | 145/195 |
| TERRAMEX | 95/169 |
| TOUR DE FORCE | 95/145 |
| TETRIS | 95/145 |
| TURLOGH LE RODEUR | 235/235 |
| THUNDERCATS | 89/139 |
| TRANTOR | 89/139 |
| WIZARD WARZ | 89/139 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 89/139 |
| WONDERBOY | 89/139 |

## COMMODORE 64

| | |
|---|---|
| **COMPILATIONS :** | |
| GAME, SET & MATCH | 129/179 |
| LES TRESORS D'US GOLD | 115/179 |
| MAGNIFICIENT 7 | 110/169 |
| BIG 4 VOL. 2 | 110/169 |
| LIVE AMMO | 110/169 |
| ALBUM EPYX | 99/149 |
| HIT PACK | 89/139 |
| HIT PACK 2 | 89/139 |
| HIT PACK TRIO | 89/139 |
| 6 PACK VOL. 2 | 89/139 |
| POWER CARTRIDGE | 470 K |
| 4TH INCHES | 95/145 |
| ARKANOID 2 | 95/145 |
| A.T.F. | 89/139 |
| ALTERNATIVE WORLD GAMES | 95/145 |
| APOLLO 18 | 95/145 |
| AIRBONE RANGER | 145/195 |
| ACE 2 | 95/149 |
| BIVOUAC | 189/189 |
| BARD'S TALES | /195 |
| BARD'S TALE 2 | /390 |
| BASKET MASTER | 89/145 |
| BUGGY BOY | 95/145 |
| BUBBLE BOBBLE | 95/145 |
| BARBARIANS | 89/139 |
| CHAMPIONSHIP SPRINT | 120/169 |
| CHAIN REACTION | 95/149 |
| CHESSMASTER 2000 | 120/195 |
| CHUCK YEAKER FLIGHT ADV | 120/199 |
| COMBAT SHOOL | 89/145 |
| CALIFORNIA GAMES | 89/139 |
| DAN DARE 2 | 95/145 |
| DEMON STALKER | /180 |
| DARK CASTLE | /340 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 130/145 |
| FRIGHTMARE | 95/145 |
| FLYING SHARK | 89/129 |
| FLIGHT SIMULATOR II. N. FR | 490/590 |
| GRYZOR | 95/145 |
| GETTYSBURG | /390 |
| GUADALCANAL | 95/145 |
| GUNSHIP | 139/189 |
| GAUNTLET 2 | 95/145 |
| IMPACT | 120/169 |
| INTRIGUE | /179 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95/145 |
| ICE HOCKEY | 110/169 |
| INDIANA JONES | 89/139 |
| KNIGHT GAMES 2 | 95/145 |
| LAST NINJA | 99/145 |
| MINI PUT | 120/169 |
| MATCH DAY 2 | 95/145 |
| OCTAPOLIS | 99/145 |
| OUT RUN | 95/145 |
| POWER AT SEA | /180 |
| PLATOON | 89/145 |
| PROJECT STEATH FIGHTER | 145/195 |
| PROHIBITION | 175/175 |
| PSYCHO SOLDIER | 95/145 |
| P.H.M. PEGASUS | 140/195 |
| PIRATES | 145/185 |
| ROLLING THUNDER | 95/145 |
| RASTAN SAGA | 95/145 |
| RENEGADE | 95/145 |
| RYGAR | 95/145 |
| ROAD RUNNER | 95/145 |
| REVS + | 120/169 |
| STRIKE FLEET | /180 |
| SUPER STAR SOCCER | 95/180 |
| STAR WARS | 95/145 |
| SIDE ARMS | 89/145 |
| SUPER SPRINT | 85/135 |
| STARGLIDER | 160/190 |
| SILENT SERVICE | 89/139 |
| THE TRAIN | /180 |
| TRAZ | 95/145 |
| TASK 3 | 110/169 |
| TETRIS | 95/145 |
| TEST DRIVE | 99/149 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 169/219 |
| TRAILBLAZER 2 | 95/145 |
| THUNDERCATS | 95/145 |
| WARGAME CONSTRUCTION SET | /240 |
| WORLD CLASS LEARDERBOARD | 95/145 |

## SPECTRUM

| | |
|---|---|
| **COMPILATIONS :** | |
| LES TRESORS DE U.S. GOLD | 110 |
| GAME, SET & MATCH | 129 |
| MAGNIFICIENT 7 | 110 |
| HIT PACK | 95 |
| HIT PACK 2 | 95 |
| HIT PACK TRIO | 95 |
| 6 PACK VOL.2 | 95 |
| ARKANOID 2 | 95 |
| A.T.F. | 95 |
| ACE 2 | 95 |
| ARKANOID | 89 |
| BED LAM | 95 |
| BASKET MASTER | 95 |
| CALIFORNIA GAMES | 95 |
| COMBAT SHOOL | 89 |
| ENDURO RACER | 95 |
| FIREFLY | 95 |
| FLYING SHARK | 95 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 120 |
| GAUNTLET 2 | 95 |
| GRYZOR | 89 |
| GUNSHIP | 120 |
| GUADALCANAL | 95 |
| IMPACT | 110 |
| INTERNATIONAL KARATE + | 95 |
| INDIANA JONES | 95 |
| MATCH DAY 2 | 89 |
| NIGELL MANSELL | 95 |
| OUT RUN | 95 |
| P.H.M. PEGASUS | 95 |
| PLATOON | 89 |
| ROADWAR | 95 |
| ROLLING THUNDER | 89 |
| RAMPAGE | 95 |
| RASTAN SAGA | 95 |
| RYGAR | 89 |
| RENEGADE | 95 |
| ROAD RUNNER | 95 |
| SIDE ARMS | 95 |
| SUPER HANG ON | 95 |
| SUPER SPRINT | 95 |
| STARGLIDER | 169 |
| SILENT SERVICE | 95 |
| TERRAMEX | 95 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 145 |
| TRANTOR | 95 |
| WORLD WAR 1 | 95 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 95 |

## ATARI XL/XE

| | |
|---|---|
| ACE OF ACES | 99/149 |
| ARKANOID | 95/145 |
| AIRWOLF | 95/... |
| BASIL DETECTIVE | 110/160 |
| CRUSADE IN EUROPE | 120/169 |
| COLOSSUS CHESS 4.0 | 120/169 |
| DRUID | 120/169 |
| GAUNTLET | 95/145 |
| ENCOUNTER | 120/169 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 120/169 |
| GUILD OF THIEVES | /210 |
| GREEN BERET | 95/... |
| INTERNATIONAL KARATE | 95/149 |
| KNIGHT ORC | 189/195 |
| L'ENIGME DU TRIANGLE | /190 |
| LEADER BOARD | 95/145 |
| MIG ALLEY ACE | 120/169 |
| MIRAX FORCE | 110/169 |
| NATO COMMANDER | 120/... |
| NINJA | 69/... |
| PIRATES OF THE BARBARY COAST | /149 |
| SPY VS SPY 3 | 120/180 |
| SPITFIRE 40 | 120/169 |
| SPITFIRE ACE | 120/169 |
| SOLO FLIGHT 2 | 120/169 |
| SILENT SERVICE | 95/145 |
| TUER N'EST PAS JOUER | 110/169 |
| THE PAWN | /199 |
| TOMAHAWK | 110/169 |

## PC 1512 & COMPATIBLES

| | |
|---|---|
| ARMORIK LE VIKING | 225 |
| ALBUM EPYX | 195 |
| ACE 2 | 195 |
| ARKANOID | 190 |
| ANNALS OF ROME | 290 |
| ANCIENT ART OF WAR | 350 |
| ANCIENT ART OF WAR AT SEA | 430 |
| BED LAM | 225 |
| BRUCE LEE | 175 |
| BOULDERDASH 2 | 145 |
| BLUEBERRY | 245 |
| BOB MORANE (S.F.) | 199 |
| BOB MORANE (CHEVALERIE) | 199 |
| BOB MORANE (LA JUNGLE) | 199 |
| CRAZY CARS | 195 |
| CLASSICS 2 | 195 |
| CONFLICT IN VIETNAM | 245 |
| CRUSADE IN EUROPE | 290 |
| CRASH GARRET | 269 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED | 245 |
| COMMANDO | 390 |
| CHESSMASTER 2000 | 190 |
| CHAMPIONSHIP GOLF | 290 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 245 |
| DESTROYER | 215 |
| FORTUNES DU FOOTBALL | 290 |
| FOOTBALL MANAGER | 320 |
| FLIGHT SIMULATOR | 450 |
| SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. I'UNITE | 250 |
| SCENERY JAPAN | 250 |
| SCENERY SAN FRANCISCO | 250 |
| GRYZOR | 185 |
| GALAXIAN | 169 |
| GETTYSBURG | 390 |
| GUNSHIP | 295 |
| GULFSTRIKE | 290 |
| ICE HOCKEY | 290 |
| IMPACT | 179 |
| INFILTRATOR 2 | 345 |
| JINXTER | 245 |
| JET | 490 |
| KARATEKA | 290 |
| KNIGHT ORC | 245 |
| KAMPFGUPPE | 350 |
| KING QUEST III | 440 |
| L'AFFAIRE VERA CRUZ | 225 |
| L'AFFAIRE SYDNEY | 225 |
| LAST MISSION | 225 |
| LIVINGSTONE | 225 |
| LE MAITRE DES AMES | 215 |
| LE NECROMENCIEN | 195 |
| MICRO SCRABBLE | 290 |
| MASQUE + | 225 |
| MECH BRIGADE | 290 |
| MEURTRES EN SERIE | 270 |
| PC 1512 HITS | 225 |
| PSI 5 | 290 |
| POLICE QUEST | 245 |
| PROHIBITION | 220 |
| PHANTASIE | 290 |
| QIN | 269 |
| RAD WARRIOR | 245 |
| RINGS OF ZILFIN | 290 |
| STARFLIGHT | 245 |
| STAR LORD | 290 |
| SPACE QUEST 2 | 350 |
| SHANGAI | 195 |
| S.D.I. | 275 |
| STARGLIDER | 195 |
| SILENT SERVICE | 225 |
| TURBO DRIVER | 225 |
| TETRIS | 195 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 225 |
| TAU CETI | 195 |
| TEST DRIVE | 350 |
| ULTIMA 3 | 225 |
| ULTIMA 4 | 225 |
| WIZBALL | 185 |
| WIZARD CROWN | 245 |
| WORLD TOUR GOLF | 185 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 450 |

## ATARI 520/1040 STF

| | |
|---|---|
| ACADEMY | 249 |
| ALTERNATIVE WORLD GAMES | 195 |
| ALBUM EPYX | 239 |
| ARKANOID | 120 |
| BRIDGE 5.0 | 290 |
| BLACK LAMP | 195 |
| BILL PALMER | 225 |
| BUBBLF BOBBLE | 175 |
| BIVOUAC | 180 |
| BARD'S TALES | 225 |
| BARBARIAN (PSYNOSIS) | 195 |
| BARBARIAN (PALACE SOFT) | 140 |
| CHECKMATE | 120 |
| CALIFORNIA GAMES | 290 |
| CHIMERA | 225 |
| CATCH 23 | 225 |
| CRAZY CARS | 225 |
| DIEUX DE LA MER | 195 |
| DARK CASTLE | 260 |
| DONGEON MASTER | 245 |
| DEJA VU | 285 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 269 |
| EYE | 195 |
| ENDURO RACER | 145 |
| EAGLE NEST | 185 |
| FORMULA 1 GRAND PRIX | 175 |
| F15 STRIKE EAGLE | 195 |
| FLIGHT SIMULATOR II NF | 345 |
| GUNSHIP | 239 |
| GAUNTLET | 165 |
| GOLDRUNNER | 185 |
| GOLDRUNNER 2 | 225 |
| GUILD OF THIEVES | 185 |
| HOT BALL | 225 |
| IRON LORD | 285 |
| IMPACT | 140 |
| INDIANIA JONES | 165 |
| JASON ET LA TOISON D'OR | 225 |
| JUMP JET | 245 |
| KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3) | 290 |
| L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD | 225 |
| L'AFFAIRE | 225 |
| LEADER BOARD | 175 |
| MANHATTAN DEALER | 225 |
| MACH 3 | 195 |
| MARBLE MADNESS | 195 |
| MANOIR DE MORTVILLE | 175 |
| OIDS | 245 |
| OUT RUN | 195 |
| PREDATOR | 225 |
| PRESIDENT ELECTION 88 | 245 |
| POLICE QUEST | 225 |
| PIRATES OF THE BARBARY COAST | 149 |
| PROHIBITION | 179 |
| PHANTASIE 3 | 235 |
| PAWN | 220 |
| QUEST | 225 |
| ROCKET RANGER | 295 |
| ROCKFORD | 245 |
| RAMPAGE | 169 |
| ROAD RUNNER | 175 |
| ROADWAR EUROPA | 245 |
| SUPER HUEY | 190 |
| SHADOWGATE | 350 |
| SLAYGON | 185 |
| SPY VS SPY | 145 |
| SPACE QUEST 2 | 225 |
| SUPER SPRINT | 140 |
| STAR WARS | 175 |
| STAR TREK | 175 |
| SENTINEL | 175 |
| SILENT SERVICE | 215 |
| THE THREE STOOGES | 295 |
| TERRAMEX | 195 |
| TETRIS | 185 |
| TEST PRIVE | 295 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 225 |
| TANGLEWOOD | 185 |
| TRAUMA | 225 |
| TERRORPODS | 195 |
| U.M.S. | 225 |
| WARGAME CONSTRUCTION SET | 225 |
| WIZBALL | 195 |
| WINTER OLYMPIADE 88 | 195 |
| WIZARD CROWN | 235 |
| XENON | 185 |






**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE**

**HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H**

## AMIGA

| | |
|---|---|
| AMEGAS | 245 |
| ART OF CHESS | 249 |
| ALTERNATE REALITY | 290 |
| BACKLASH | 240 |
| BALANCE OF POWER | 295 |
| BARBARIANS | 199 |
| BARD'S TALES | 225 |
| CALIFORNIA GAMES | 290 |
| CRAZY CARS | 245 |
| DESTROYER | 350 |
| DARK CASTLE | 290 |
| DEJA VU | 345 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 315 |
| ESMERALD MINES | 190 |
| EAGLE NEST | 195 |
| FOOTMAN | 295 |
| FEUD | 145 |
| FAERY TALES ADVENTURE | 390 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 325 |
| SCENERY DISK N° 7 | 230 |
| SCENERY DISK N° 11 | 230 |
| GALACTIC INVASION | 245 |
| GARRISON | 269 |
| GOLDEN PATH | 230 |
| GRID START | 99 |
| GOLDRUNNER | 215 |
| GUILD OF THIEVES | 189 |
| INDOOR SPORT | 290 |
| IMPACT | 140 |
| INSANITY FIGHT | 225 |
| KARTING GRAND PRIX | 145 |
| KING OF CHICAGO | 290 |
| KARATE KID 2 | 225 |
| KING QUEST TRIPLE PACK | 290 |
| LAS VEGAS | 120 |
| LITTLE DRAGON | 230 |
| LEADER BOARD | 215 |
| MERCENARY | 225 |
| MISSION ELEVATOR | 245 |
| MARBLE MADNESS | 195 |
| NINJA MISSION | 120 |
| PERSECUTOR | 195 |
| PORT OF CALL | 430 |
| POWERPLAY (FRANCAIS) | 195 |
| PHANTASIE | 290 |
| PHANTASIE 3 | 345 |
| ROADWAR | 245 |
| ROADWAR EUROPA | 290 |
| STAR WARS | 245 |
| SUPER HUEY | 195 |
| STELLAR CONFLICT | 390 |
| SHADOW GATE | 249 |
| SILENT SERVICE | 245 |
| SINBAD | 335 |
| STARGLIDER | 245 |
| TERRAMEX | 240 |
| TETRIS | 185 |
| TIME BANDIT | 185 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 225 |
| THAI BOXING | 99 |
| TERROR PODS | 195 |
| TEST DRIVE | 325 |
| UNINVITED | 335 |
| VYPER | 295 |
| WINTER OLYMPIADE 88 | 195 |
| XENON | 195 |

## APPLE

| | |
|---|---|
| APPLE | |
| AUTODUEL | 265 |
| ALTERNATE REALITY (CITY) | 290 |
| ALTERNATE REALITY (DUNGEON) | 290 |
| B 24 | 260 |
| BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT | 250 |
| BATTLE IN NORMANDY | 390 |
| BARD'S TALE 2 | 390 |
| BATTLE CRUISER | 590 |
| COLONIAL CONQUEST | 295 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADV | 290 |
| CALIFORNIA GAMES | 390 |
| COMMANDO | 320 |
| CHESSMASTER 2000 | 330 |
| DONDRA | 290 |
| DAMBUSTER | 250 |
| DECISION IN THE DESERT | 290 |
| DESTROYER | 320 |
| ETERNAL DAGGER | 260 |
| GETTYSBURG | 350 |
| GALAXIAN | 190 |
| GUILD OF THIEVES | 199 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 490 |
| F15 STRIKE EAGLE | 230 |
| IKARI WARRIOR | 320 |
| INDOOR SPORT | 295 |
| INFILTRATOR 2 | 390 |
| JET | 490 |
| SCENERY DISK 1 a 7 l'unité | 230 |
| SCENERY DISK N. 11 | 260 |
| KARATEKA | 320 |
| KING QUEST 3 | 390 |
| KUNG FU MASTER | 190 |
| MECH BRIGADE | 350 |
| MARBLE MADNESS | 295 |
| MOEBIUS | 520 |
| PIRATES | 350 |
| PANZER STRIKE | 295 |
| P.H.M. PEGASUS | 350 |
| PHANTASIE 1 | 390 |
| PHANTASIE 2 | 390 |
| PHANTASIE 3 | 390 |
| REALM OF DARKNESS | 250 |
| RING OF ZILFIN | 250 |
| RAD WARRIOR | 210 |
| SONS OF LIBERTY | 345 |
| STREET SPORT BASEBALL | 390 |
| SPY VS SPY 3 | 260 |
| SHARD OF SPRING | 250 |
| SHILOH | 350 |
| SKY CRAZED | 250 |
| SPINDIZZY | 190 |
| SUBBATTLE SIM | 290 |
| SKYFOX | 240 |
| SPY VS SPY | 190 |
| SOLO FLIGHT | 240 |
| STARGLIDER | 290 |
| SILENT SERVICE | 285 |
| SUMMER GAMES | 290 |
| SUMMER GAMES 2 | 260 |
| THUNDERCHOPPER | 260 |
| TRIPLE PACK | 190 |
| THE PAWN | 260 |
| ULTIMA 3 | 360 |
| WARSHIP | 390 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 350 |
| WINTER GAMES | 260 |
| WIZARD CROWN | 350 |

## CONSOLE SEGA

**CONSOLE SEGA :**
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ............ 790

**OFFRE SPECIALE N.1 :**
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ............ 1150

**OFFRE SPECIALE N.2 :**
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ............ 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT ............ 449

**JEUX :**

| | |
|---|---|
| AFTER BURNER | 295 |
| ALEX KIDD | 195 |
| ACTION FIGHTER | 195 |
| ASTRO WARRIOR / PIT POT | 195 |
| ALIEN SYNDROME | 195 |
| BANK PANIC | 149 |
| BLACK BELT | 195 |
| CHOPLIFTER | 195 |
| ENDURO RACER | 195 |
| F16 FIGHTER | 149 |
| FANTASIE ZONE | 195 |
| FANTASIE ZONE 2 | 249 |
| GLOBAL DEFENSE | 195 |
| GREAT GOLF | 195 |
| GANGSTER TOWN | 195 |
| GHOST HOUSE | 149 |
| KUNG FU KID | 195 |
| MY HERO | 149 |
| OUT RUN | 249 |
| PRO WRESLING | 195 |
| QUARTET | 195 |
| RESCUE & MISSION | 195 |
| ROCKY | 249 |
| S.D.I. | 195 |
| SPY VS SPY | 149 |
| SECRET COMMAND | 195 |
| SUPER TENNIS | 149 |
| SPACE HARRIER | 249 |
| SHOOTING GALLERY | 195 |
| TEDDY BOY | 149 |
| TRANSBOT | 149 |
| THE NINJA | 195 |
| WORLD SOCCER | 195 |
| WORLD GRAND PRIX | 195 |
| WONDERBOY | 195 |
| ZAXXON | 249 |
| ZILLION 2 | 195 |
| ZILLION | 195 |

## CONSOLE NINTENDO

**CONSOLE NINTENDO :**
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS ............ 1190

**JEUX :**

| | |
|---|---|
| BALLOON FIGHT | 215 |
| CLU CLU LAND | 215 |
| DONKEY KONG | 215 |
| DONKEY KONG JR | 215 |
| DONKEY KONG 3 | 215 |
| EXITEBIKE | 215 |
| GOLF | 215 |
| ICE CLIMBER | 215 |
| KUNG FU | 215 |
| MARIO BROS | 215 |
| MACH RIDER | 215 |
| PRO WRESLING | 215 |
| POPEYE | 215 |
| PINBALL | 215 |
| SLALOM | 215 |
| SUPER MARIO BROS | 215 |
| SOCCER | 215 |
| TENNIS | 215 |
| URBAN CHAMPION | 215 |
| VOLLEY BALL | 215 |
| WRECKIMG CREW | 215 |

**JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :**

| | |
|---|---|
| HOGAN'S HALLEY | 215 |
| WILD GUN MAN | 215 |

## JOYSTICKS

| | |
|---|---|
| CAPTAIN GRANT | 59 |
| SLICK STICK | 110 |
| SPEEDKING KONIX | 119 |
| SWITCH JOY | 99 |
| PROFESSIONAL | 139 |
| PRO 5000 | 159 |

## DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /...

| | |
|---|---|
| 10 DISQ. 3,5'' SF/DD | 99 |
| 10 DISQ. 3,5'' DF/DD | 120 |
| BOITE RANGEMENT 50 DISQ | 99 |
| BOITE RANGEMENT 150 DISQ | 150 |

APPLE / C64 / ATARI XL :

| | |
|---|---|
| 10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES | 39 |
| 10 DISQ. 5''1/4 SF/DD | 69 |
| 10 DISQ. 5''1/4 DF/DD | 99 |
| BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. | 99 |

## MATERIEL

**ATARI ST :**

| | |
|---|---|
| 520 STF | 2990 |
| 520 STF + MONITEUR MONO | 4480 |
| 520 STF + COULEUR SC1425 | 5490 |
| 520 STF + COULEUR 8801 | 4990 |
| 1040 STF | 4790 |
| 1040 STF + MONITEUR MONO | 5990 |
| 1040 STF + COULEUR 8801 | 6990 |
| 1040 STF + COULEUR SC1425 | 7490 |

**MEGA ST :**

| | |
|---|---|
| MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. | 9450 HT |
| MEGA ST2 + COULEUR | 10750 HT |
| MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. | 12450 HT |
| MEGA ST4 + COULEUR | 13750 HT |
| MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 | 19950 HT |
| MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804 | 22950 HT |

**LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :**

| | |
|---|---|
| SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA | 1990 |
| SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA | 4990 |

**MONITEURS ATARI :**

| | |
|---|---|
| MONOCHROME HR SM124 | 1590 |
| COULEUR SC1425 | 2590 |
| COULEUR SC1224 | 2990 |

**MONITEURS COULEUR PHILIPS :**

| | |
|---|---|
| - 8801 | 2490 |
| - 8832 (COULEUR + MONO + TTL) | 3490 |

**IMPRIMANTES :**

| | |
|---|---|
| ATARI SMM804 | 1990 |
| LASER SLM804 | 11450 HT |
| STAR LC10 COMPLETE | 2990 |
| STAR NB 24/10 | 5990 |
| INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 | 800 |
| CABLE IMPRIMANTE | 150 |
| RUBAN ENCREUR SMM804 | 79 |
| RUBAN ENCREUR NL10 | 79 |

**COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.**

**POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.**

**RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00**

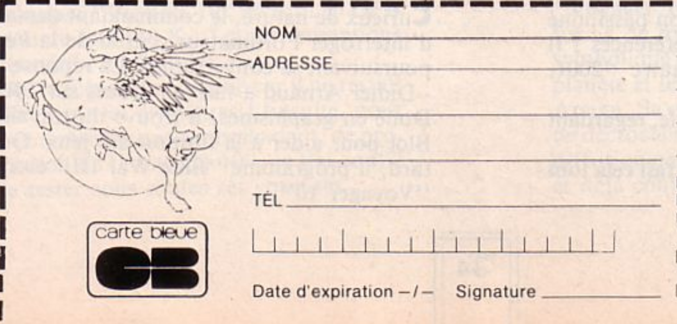
**SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

à adresser exclusivement à :

**COCONUT**

**13, bd Voltaire 75011 Paris**




NOM
ADRESSE
TÉL
Date d'expiration –/– Signature

TITRES | PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

# IL A LANCE VOYAGER 10 !



**Commandant ! Commandant ! Un message radio non identifié sur le canal B ! L'analyseur de spectre avait repéré l'émission. Le commandant ordonna la recherche de fréquence automatique. Sur l'écran de contrôle, l'image apparut, celle d'un homme qu'ils ne connaissaient pas.**

**Identification** ! ordonna le commandant. La réponse ne se fit pas attendre. Parlant d'une voix calme et posée, l'inconnu se présenta.

- Ne vous affolez pas, je suis Didier Arnaud, et c'est grâce à moi que vous êtes à bord de Voyager 10 !
- **Grâce à vous ? Vous me semblez bien jeune !**
- J'ai pourtant 26 ans !
- **Et que faites-vous, au juste ?**
- Eh bien, je suis programmeur et j'ai aussi quelques talents de graphiste.

**Le scénario, il l'a conçu de toutes pièces en bon passionné de science-fiction.**

Ce faisant, Didier Arnaud n'avait pas tout dit. Le visage présent à l'écran est, en fait, celui du père du programme "Voyager 10".

Le scénario, il l'a conçu de toutes pièces en bon passionné de science-fiction, films et BD qu'il est. Ses références ? Il s'est inspiré des thèmes de "Startrek" ou autre "2001, l'Odyssée de l'espace".

Le commandant, de son côté, semblait incrédule, regardant autour de lui le vaisseau qu'il pilotait.

- **C'est impossible, mon vieux, vous n'avez pas fait cela tout seul !**
- Et pourtant, c'est vrai ! Ce n'est pas mon coup d'essai car j'avais déjà travaillé, auparavant, sur le projet "Blue War III".

Le commandant se souvint : il avait entendu parler de cette remarquable simulation de guerre sous-marine. La voix continuait :

- J'ai d'abord participé à la finition de ce logiciel sur Thomson, notamment par l'écriture d'une routine assembleur gérant l'animation des bateaux. Ensuite, j'ai écrit le programme sur Amstrad CPC puis sur Atari ST.

Curieux de nature, le commandant demanda à son second d'interroger l'ordinateur central de la Fédération, tout en poursuivant sa conversation. La réponse vint rapidement :

- Didier Arnaud a fait ses débuts sur TRS 80 et Apple II. Doué en graphismes, il trouve du travail chez Free Game Blot pour aider à la finition des jeux. Quelques mois plus tard, il programme "Blue War III" et s'attaque ensuite à "Voyager 10"...




Le commandant interrompit la liaison : il en savait désormais assez.

- **Dites-moi, qu'est-ce qui vous a fait choisir la programmation sur Atari ?**

- J'ai eu un 520 ST, à titre personnel, puis un Amiga 1000. Très vite, j'ai été déçu par le manque d'informations concernant cette machine et le peu de langages performants. J'ai opté alors pour un Atari 1040. Avantage ? Beaucoup d'utilitaires et de langages au service du développeur.

- **Le projet "Voyager 10" vous a pris beaucoup de temps ?**

- 6 mois environ. Un pour écrire le scénario, 2 pour créer les graphismes sur papier d'abord et 3 à 4 mois pour l'essentiel de la programmation. "Voyager 10" est écrit en GFA BASIC compilé (le source fait 140 K...) et les animations sont en assembleur (environ 30 à 40 K).

J'ai dû amputer un peu le scénario d'origine car il ne restait à la fin que 8 K de libres sur les disquettes ! Ensuite, pour être sûr que vous ne rencontreriez pas, commandant, de problèmes lors de l'utilisation de "Voyager 10", je l'ai confié à des amis afin de le tester sous toutes ses coutures.

Songeur, le commandant pensait au volume de travail accompli en admirant le "design" de sa planche de bord, l'ergonomie des commandes... Tout avait été soigneusement réfléchi !

- **Quels ont été vos problèmes lors de la réalisation du projet ?**

- J'ai surtout été embêté par les différences entre anciennes et nouvelles ROM de l'Atari. "Voyager 10" est entièrement compatible mais ça n'a pas été sans mal. Chez Atari, les gens ignoraient tout des modifs !

**J'ai surtout été embêté par les différences entre anciennes et nouvelles ROM de l'Atari.**

Tout en poursuivant sa route vers Oxo 992, le commandant tentait de maintenir la liaison avec son interlocuteur. Hélas, les communications radio ont leurs faiblesses et, peu à peu, image et voix s'évanouirent dans le néant.

Le commandant ne saura jamais que, informatique mise à part, Didier Arnaud se passionne aussi pour le tennis, le golf et la lecture de BD (SF, évidemment !)...

## Dernière minute !

L'ordinateur central de la Fédération a extrait de ses banques de données les informations suivantes.

"Voyager 10" est vendu dans un emballage original, en forme de pyramide et, sur une face, on trouve le dessin symbolique conçu par les terriens pour faire connaître leur planète et leur race. Prochainement, le jeu sera adapté sur Amiga. Sa qualité a permis à Free Game Blot, son éditeur, de décrocher d'importants marchés sur l'Europe, grâce à la diffusion par Mirrorsoft et sur les Etats-Unis où il est d'ores et déjà confié à Spectrum Holobyte. ◆

AVANT PREMIERE

# VOYAGER 10

**Free Game Blot**
**Exploration Spatiale**

En prenant place avec les 2 autres membres d'équipage aux commandes de Voyager 10, dans le cadre d'une mission habituelle d'exploration pour le compte de la Fédération, le commandant Waitfor ne se doutait pas des péripéties qui l'attendaient. C'était sa 69ème mission en cette fin de 21ᵉ siècle. Leur but : explorer les planètes inhabitées pour y fonder des bases avant que les Cybors ne s'y installent.

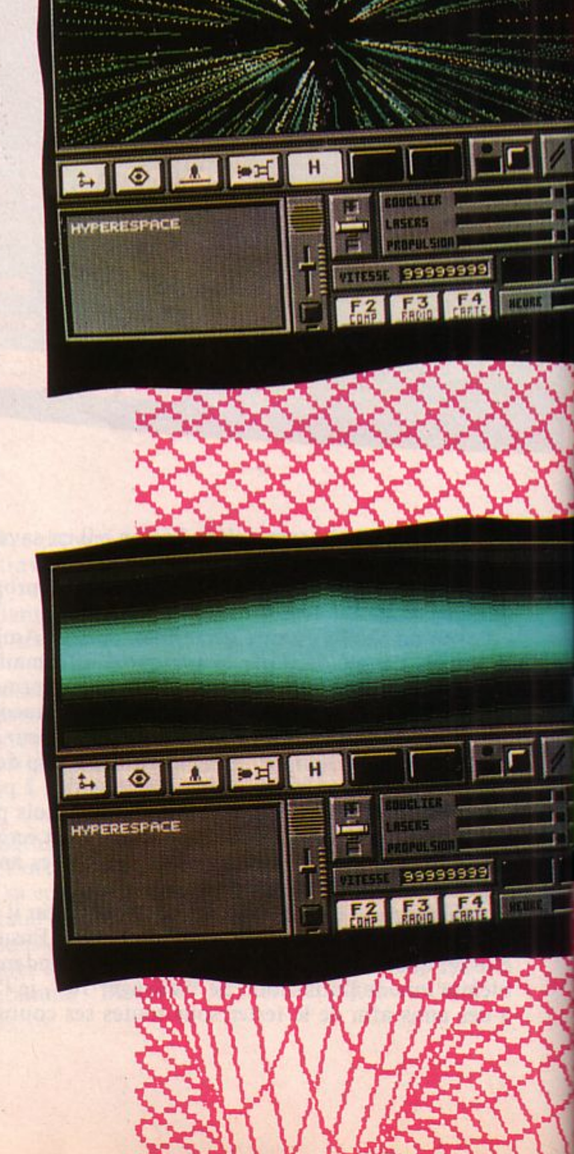
Son premier souci fut d'initialiser correctement l'ordinateur de bord, un XCRAY de la 3ème génération. Cette machine, d'une puissance colossale, devait être surveillée régulièrement car elle contrôlait tous les systèmes de bord. Après avoir tapé son code confidentiel, Waitfor appuya sur le poussoir Reset et Frox (c'était le nom donné amicalement au XCRAY) lui répondit par un Ready rassurant. Il contrôla par un DIR le contenu du disque dur puis tapa SYS, afin de vérifier Frox. Son taux de fiabilité était, ce matin, de 97%.

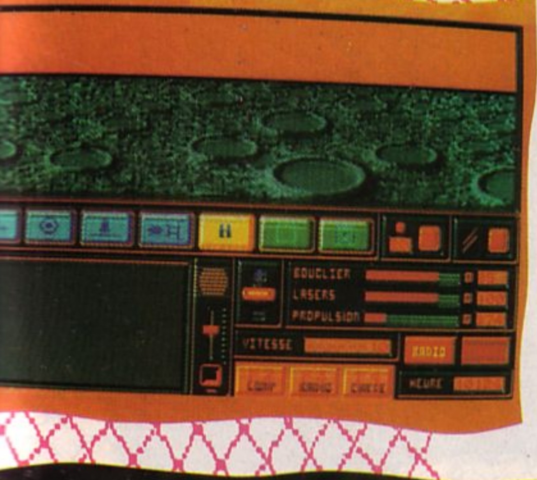
Rassuré, Waitfor ordonna la programmation sur la radio de bord des fréquences allouées à la mission : l'une pour communiquer avec le centre Spatial Terra 27, l'autre avec la base lunaire Delta 6, la 3ème avec le siège de la Fédération. Il avait pris pour habitude de conserver libre le 4ème canal.

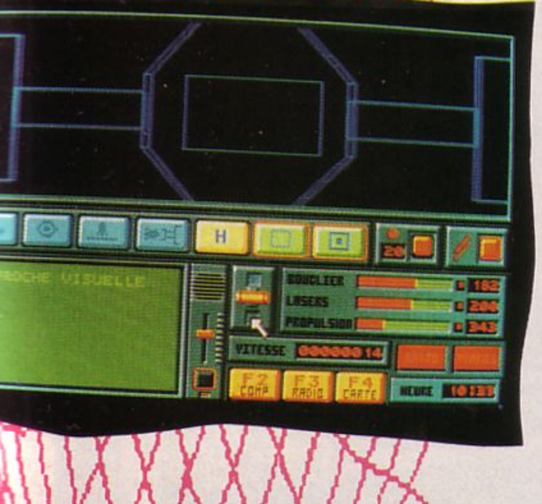
Waitfor prépara ensuite sa check-list avant décollage. Les bilans de répartition d'énergie entre les boucliers de protection, les lasers et les propulseurs étaient corrects. Le voyant "AVARIES" éteint signalait que tout allait bien. Le commandant déclencha la séquence de décollage. Par les hublots, les membres d'équipage virent s'éloigner lentement les formes rassurantes de la base. Son ordre de mission prévoyait une navigation vers Lunar 534, située dans le quadrant 414-765. Cette planète neutre semblait propice à l'installation d'une base de la Fédération. En quelques secondes, Voyager 10 fut transportée à une vitesse gigantesque. Waitfor commanda la mise en place des boucliers protecteurs : simple précaution ! Ensuite, il demanda la localisation de la planète et annula, au moyen de son manche, les écarts en X et Y. La distance était de 655 unités : à peine 2 minutes de vol ! Il fit appel à Frox pour commander un transfert d'énergie en prévision de l'atterrissage.

A moins de 300 unités, Voyager 10 entra dans un champ de mines. Instantanément, le commandant reprit le manche pour les éviter. Rien ne laissait prévoir ces embûches...

Il réduisit sa vitesse près de Lunar 534. La planète n'étant pas dotée du systè-





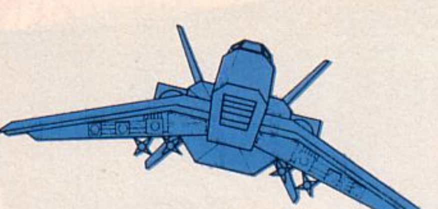




me d'approche automatique, Waitfor accepta l'approche manuelle et commanda la manœuvre. Les lasers étaient armés : on ne sait jamais ! Il toucha la sol à moins de 5m/s.
Pendant plus d'une heure, l'équipage procéda à des analyses de la surface avant de repartir pour une escale intermédiaire, destinée à refaire le plein d'énergie. Arrivé sur la base spatiale, Waitfor réduisit la vitesse pour introduire Voyager 10 dans le sas, manœuvre qu'il maîtrisait parfaitement après des heures d'entraînement. L'ordinateur gérant la station automatique lui souhaita la bienvenue et Waitfor commanda du Propergol Rouge. Dix minutes plus tard, il se séparait de la station et naviguait vers sa base lorsque le voyant "RADIO" s'alluma. Pour une fois, ce n'était pas une banale annonce d'une rencontre de Punks sur Oxo 992. Non, l'heure était plus grave : on signalait une forte concentration de vaisseaux Cybors près de Silo 244. Au même instant, le voyant "AVARIES" s'alluma à son tour. Frox décela une panne du système d'atterrissage automatique. Waitfor en profita pour réinitialiser Frox dont le taux de fiabilité avait baissé.
Le passage en hyperespace s'effectua comme d'habitude mais dès lors, Terra 27 perdit à tout jamais le contact. Le siège de la Fédération finit par se résigner et par déclarer dans un communiqué envoyé à toutes les bases, Voyager 10 perdue "corps et biens".

*Testé sur **ATARI ST***

## Fiche technique

Free Game Blot nous a confié une préversion de Voyager 10 dans laquelle il restait des petits détails à corriger : quelques fôtes d'hortografe, notice définitive à rédiger et musique de présentation absente. Pour le reste, nous n'avons pas été déçus : on attendait Voyager 10, appâtés par une démo reçue il y a quelques mois. Le jeu propose une exploration spatiale qui s'étale sur près d'un millier de quadrants. L'intérêt est ménagé ! On ne risque pas de se lasser trop rapidement...
Techniquement, on notera la qualité de la réalisation, avec un souci des détails : radio/téléviseur où l'image se brouille pendant la recherche, système de traduction pour les émissions codées, computer capricieux (il y a même un casse-briques sur son disque dur). Le pilotage de la sonde est facile, par l'intermédiaire du joystick et de la souris.
Les graphismes sont bons et les animations rapides : vaisseaux, mines, planètes et bases apparaissent en 3D "fil de fer".
Des effets sonores ponctuent le jeu d'où l'humour n'est pas absent, ce qui n'est pas désagréable. On aura beaucoup de plaisir à jouer avec Voyager 10 et à découvrir le monde que nous offre Free Game Blot. **(Fonctionne sans problème sur ST nouvelle ROM).**



# ECHELON

*Access Software*
*Simulation Aventure Spatiale*

Comme tous les jours, Brent se préparait pour une mission d'entraînement en compagnie de Doug son instructeur. Le vaisseau, un C-104 Light Cruiser, appartenait aux forces de l'ISF (International Space Federation). Cette mission entrait dans le cadre du projet Echelon visant à anéantir, depuis la planète Isis, les vagues d'attaques de pirates de l'espace.

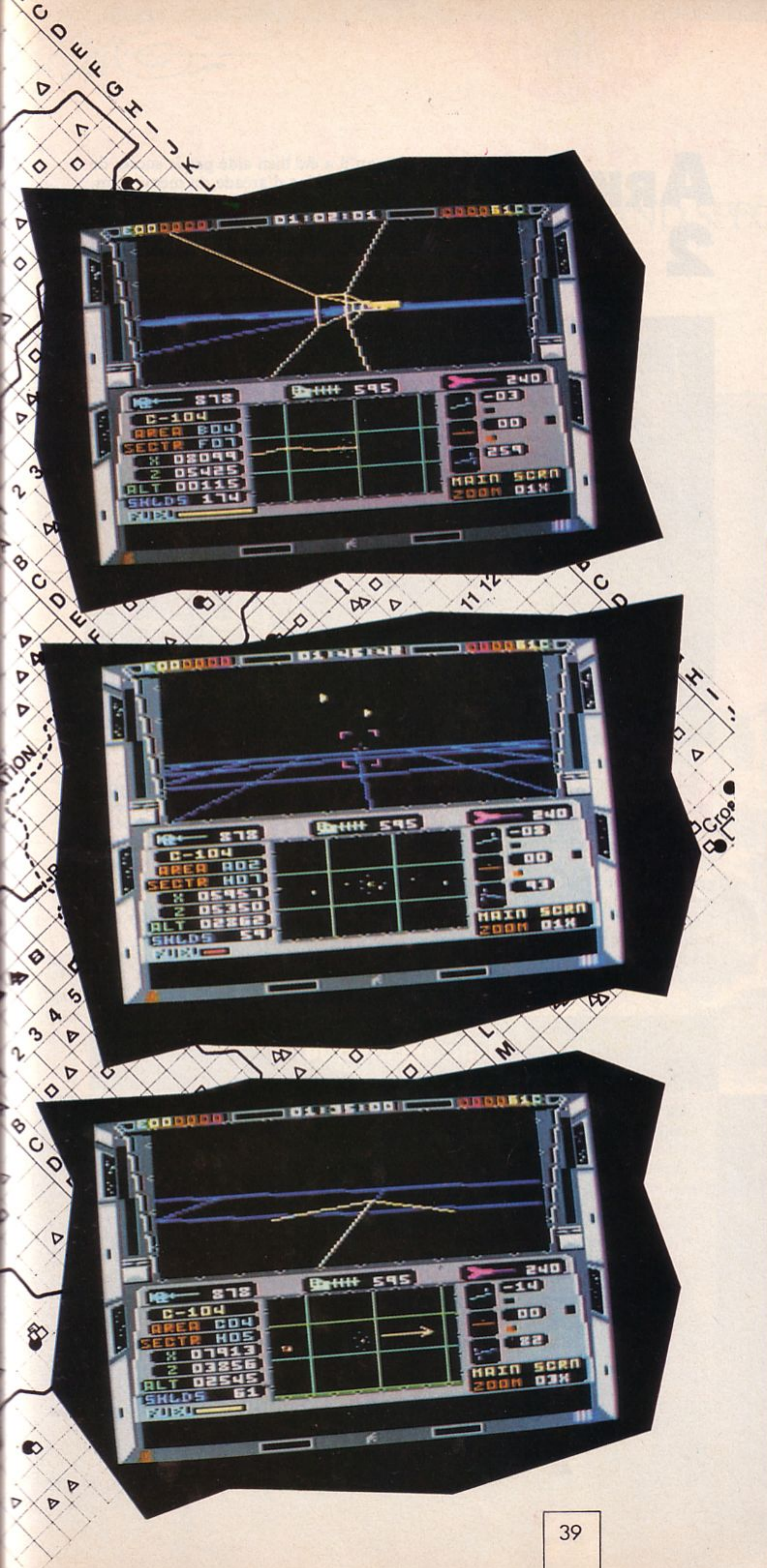
Avant Brent, d'autres pilotes, confirmés eux, avaient exploré une bonne partie d'Isis et renseigné les cartes topographiques qu'il allait utiliser pour sa mission. Seules, 9 zones parmi 36 avaient été explorées et Brent, en cette fin de stage qui devait faire de lui un pilote opérationnel, allait apprendre à relever et consigner sur une carte tout ce qui pourrait servir de repères.

La mission allait durer 2 heures au cours desquelles Doug allait tester Brent sur ses capacités de pilote ISF. Entraînement au tir sur cibles aériennes et au sol, test de maniabilité dans un tunnel spécialement construit : une véritable hantise pour les pilotes mais une épreuve indispensable pour maîtriser pleinement le C-104 et... rentrer dans la base spatiale par l'un de ses 4 couloirs étroits. Doug avait également prévu une séance de "Touch-and-go" à l'issue de laquelle Brent devrait arrêter le C-104 et manipuler la sonde robotisée qui l'équipe.

En coiffant son casque et en ajustant le micro-rail contre ses lèvres, Brent procéda à la reconnaissance vocale imposée par l'ordinateur de bord. Ce dispositif commandait également le système d'armes et déclenchait les tirs à la voix, faisant ainsi gagner quelques précieuses millisecondes au pilote.

Après avoir mis les contacts, le ronronnement des moteurs propulsa le C-104 hors de la base. Passant en Hyperdrive, Brent gagna la zone "inexplorée" que lui imposa Doug, située en Delta 4.

Volant à une altitude de 2000 pieds, Brent entreprit sa reconnaissance et




commença à renseigner sa carte. Il repéra au secteur Hotel 05 un bâtiment très long. Que pouvait-il abriter ? En Golf 06, une sorte d'obélisque pointait vers le ciel. Dans le secteur Fox 05, une montagne constituait un danger qu'il prit soin de noter. Et ces signes, là, sur une sorte de panneau, ne constitueraient-ils pas un message codé des pirates ?
Tout en exécutant ce vol de contrôle, Brent pensait au jour où il serait lâché en mission de reconnaissance et brûlait d'impatience de partir à la recherche d'indices qui pourraient lui signaler la présence de bases relais pour les pirates. Mais pour l'instant, il lui fallait réussir son test...●

*Testé sur C64*

## Fiche technique

Echelon est l'un de ces "monuments" que l'on n'achète qu'après mûre réflexion... ou après avoir lu un banc d'essai ! Nous avons passé du temps à tester ce jeu car, à notre avis, il est passionnant. On peut considérer Echelon comme un simple simulateur... et jouer avec en "se promenant" ou vivre l'aventure, à la recherche des pirates de l'espace, ce qui demandera des heures et beaucoup de perspicacité pour percer leurs secrets.
Les graphismes et les sons ne sont pas exceptionnels : paysages en fil de fer (tracé "vectoriel" pour les puristes) et illustrations sonores assez rares. Mais la simulation est très belle et le vaisseau n'est pas complexe à piloter ce qui laisse davantage de plaisir à l'exploration.
Un cache-clavier rappelle les commandes essentielles alors que le joystick sert au pilotage. Echelon, c'est aussi l'innovation, grâce au "lipstick", le casque-microphone grâce auquel on commande les tirs... à la voix. Au-delà de l'aspect "gadget", on y trouvera un intérêt certain : les doigts resteront sur le manche pour commander poussée et attitude du vaisseau.
Malgré la relative complexité du jeu et l'épaisseur du manuel qui l'accompagne, Echelon peut être abordé en quelques dizaines de minutes par le joueur impatient. Si l'on se prend au jeu de l'exploration, si l'on cherche à percer les secrets des pirates, on se rend vite compte que l'on a fait, en achetant Echelon, un excellent placement : des heures de plaisir et des nuits blanches nous guettent !

# TAU CETI

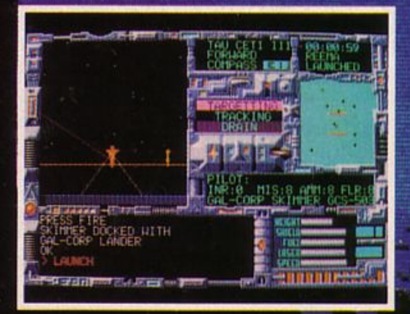
CRL
Aventure/Espace

La vie reprenait son cours dans ce désert de Tau Ceti où l'on avait construit en quelques années de nouvelles cités aux noms de Jade, Novia, Botania, Tsula...
Hélas le système de défense devenait dangereux et il fut décidé de le détruire afin qu'il ne fasse courir aucun risque à la population. Pour y arriver, une seule méthode : faire sauter les réacteurs qui se trouvaient un peu partout sur la planète. Notre héros allait-il y parvenir ? C'est ce que vous découvrirez en chargeant ce logiciel.●

*Testé sur ST*

## Fiche technique

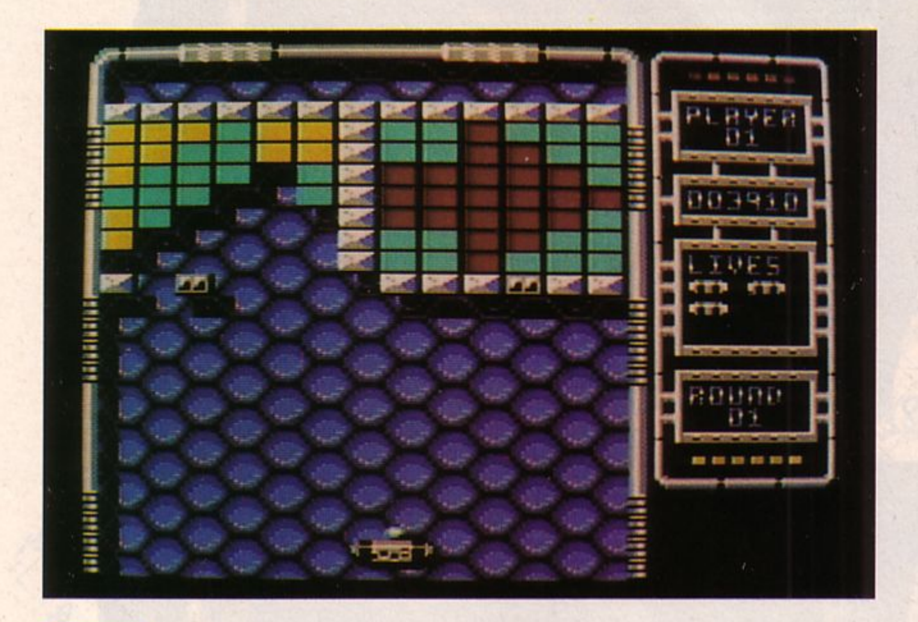
Vérifiez votre armement, contrôlez vos forces, explorez la planète dans ses moindres recoins, détruisez les ennemis, voilà votre programme. Pour ce faire, vous devez utiliser la souris, le joystick et le clavier. N'oubliez pas de garder un œil sur votre tableau de bord, très complet et dont le graphisme est bien détaillé. Lors du vol, vous verrez apparaître dans la fenêtre de gauche un paysage lunaire peuplé de robots étranges. Vous devrez les détruire en utilisant votre laser. Tau Ceti est un jeu qui plaira aux fous d'espace et de stratégie. Pour les autres, il ne constituera qu'un passe-temps occasionnel.




# ARKANOID 2

**REVENGE OF DOH**

Imagine
Casse-briques




Il est des casse-briques qui ne "cassent pas des briques", il en existe aussi qui ressemblent à de véritables casse-tête. Et puis, il y a Arkanoïd, le grand, le vrai casse-briques, pas encore détrôné aux hits anglais et français : la valeur sûre des casse-briques. Présent sur presque toutes les machines, qui ne l'a pas eu au moins une fois devant les yeux ? Il faut dire qu'il a été bien aidé par le succès de la machine d'arcade du même nom. Aujourd'hui, l'événement tant attendu des casseurs de briques est enfin arrivé. Il se nomme "Arkanoïd, Revenge of Doh" ou "Arkanoïd 2" si vous préférez. Nous avons eu, entre les mains, la version C64 qui est excellente, mais lisez plutôt la fiche technique et commencez à réunir vos économies pour vous offrir ce grand plaisir de casser des briques. (Attention, n'allez surtout pas le chourer sinon, au lieu de casser des briques, c'est à Cayenne que vous iriez casser des cailloux...).●

*Testé sur C64*

## Fiche technique

La musique, tout à fait à la hauteur de ce qu'on fait de mieux sur C64 laisse présager un super jeu. Après avoir choisi votre nombre de joueurs (1 à 4) et avoir décidé d'utiliser le joystick (c'est plus facile que le clavier), apparaît le 1er tableau d'Arkanoïd : entouré de tubulures métalliques, laissant passer, par de petites trappes, des bombes qui modifieront la trajectoire de la balle dès qu'elles entreront en contact avec elle, le mur de briques est composé de deux parties.
En bas, votre raquette qui pourra améliorer ses performances dès qu'elle touchera l'un des éléments libérés par les briques : laser, "duplicateur" de raquette, etc.
Bref, rien de bien nouveau à tout ceci. Pourtant Arkanoïd 2, malgré sa similitude avec le 1, devrait plaire car il permettra aux joueurs de repartir à la conquête de high-scores.
Encore une nouvelle valeur sûre pour votre collection et sans doute, un nouveau titre pour les hits européens.



# VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

## UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE

Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

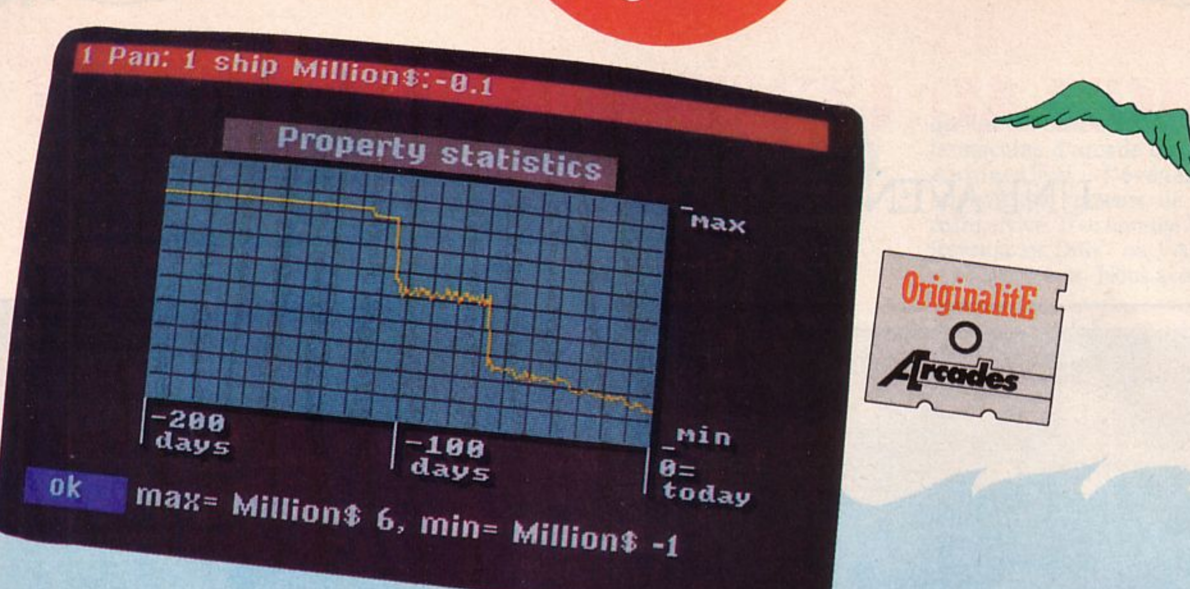
photos d'écran tirées de l'AMIGA




logiciel disponible pour

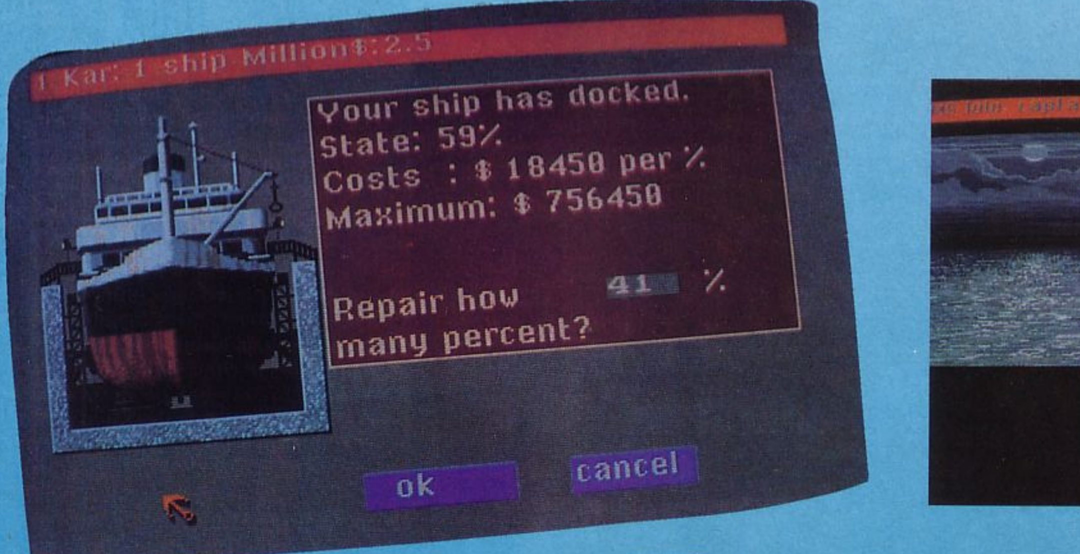
AMIGA – ATARI ST – PC

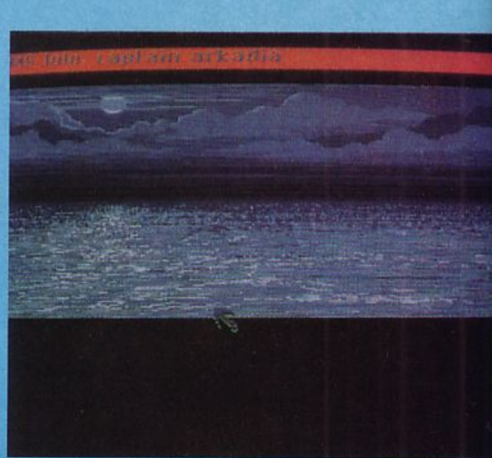
58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64

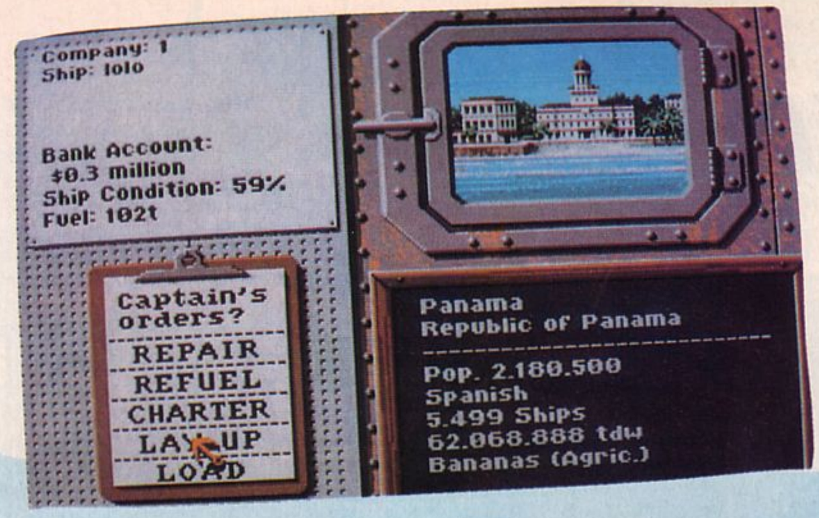



OriginalitE
O
Arcades



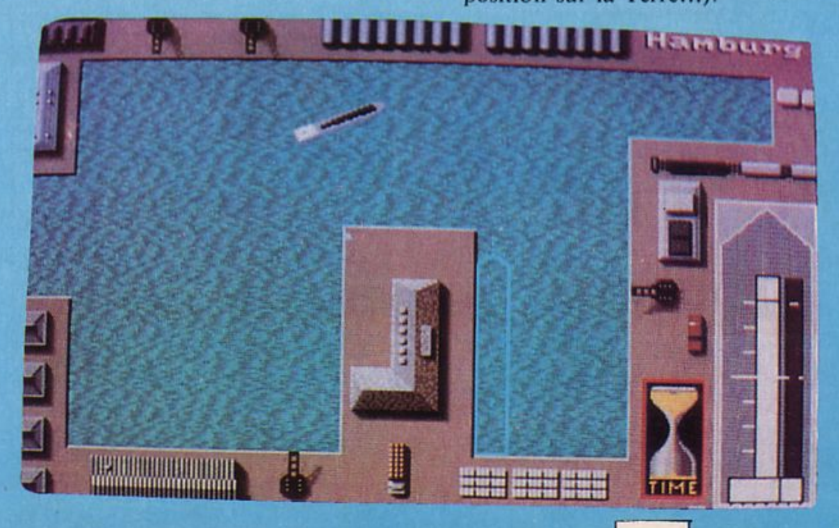






# PORTS OF CALL

Aegis Simulation

Vous êtes-vous parfois senti l'âme d'un navigateur de commerce ? Avec les poches pleines de monnaies de tous les pays et d'adresses des quatre "coins" du globe, les yeux remplis de souvenirs de tempêtes en mer, de fêtes à Karachi, d'heures d'attente lors des visites de la douane...
C'est un métier dur, astreignant mais tellement fascinant...
Ports of Call vous propose de tenter cette expérience avec tout ce que cela comporte de risques, de joies, d'ennuis. Le programme vous demandera tout d'abord le temps que vous pensez y consacrer : 1 heure, deux, trois ou même une durée illimitée. Choisissez ensuite votre nom, votre compagnie maritime et votre port d'attache. (J'en vois déjà qui pensent battre pavillon panaméen... Ici, il n'y aura guère de nuances entre ces différentes immatriculations si ce n'est leur position sur la Terre...).




Mais pour monter une compagnie maritime il vous faudra acheter un bateau, l'armer et puis prendre le large.
Votre première manœuvre sera la sortie du port. Vous vous rendrez rapidement compte de la difficulté de la tâche. Certains ports ont une configuration suffisamment simple pour que vous y pénétriez ou pour que vous en sortiez sans problème (Hambourg par exemple) mais lorsque vous essaierez de quitter Alexandrie, vous aurez la subite envie de reprendre des cours de "bateau-école".
La mer ne vous fera pas non plus de cadeaux. Il vous faudra tenir compte de la force des vents sur l'échelle de Beaufort afin d'éviter les grosses tempêtes qui vous coûteraient cher en réparation et en temps perdu...
Bien sûr, vos qualités de négociant seront mises à rude épreuve (tout autant que votre compte en banque !). Ce n'est pas si évident que ça en a l'air de "manager" une importante compagnie maritime ! Bien sûr, certains filous tenteront de jouer un peu trop longtemps avec l'argent de la banque, mais la gloire ne leur sourira pas forcément. Parfois l'honnêteté paiera davantage mais de toutes façons, il vous faudra plus d'un voyage avant de vous permettre de rouler sur les dollars... Bon vent...●

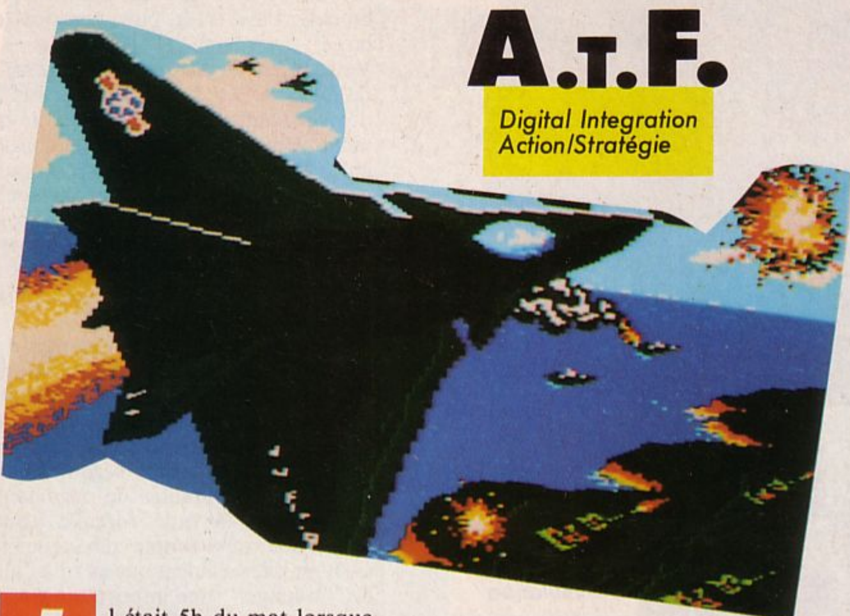
*Testé sur AMIGA*

## Fiche technique

Ports of Call est une très belle réalisation, tant du point de vue graphique que sonore.
Ce n'est bien évidemment ni un jeu d'arcade, ni une intrigue mais un soft à mi-chemin entre l'aventure maritime et la simulation mercantile. On avait déjà rencontré ce genre de logiciel avec Taï Pan. Mais, bien que le concept soit quasi semblable, la réalisation en est totalement différente. Ici, il vous faudra gérer bon nombre de paramètres afin d'assurer la bonne marche de l'expédition. Alterneront alors les scènes de manœuvres portuaires, de navigation en mer (plus rarement) et les différentes étapes de remplissage des citernes, réparation des navires, choix de la destination et de la marchandise,etc.
Ports of Call est un logiciel tout aussi captivant qu'une aventure mais sans doute beaucoup plus enrichissant dans le domaine commercial.
Un excellent soft à vous offrir si vous aimez le travail de longue haleine.

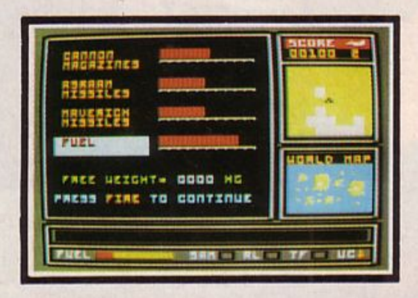
# A.T.F.

*Digital Integration*
*Action/Stratégie*



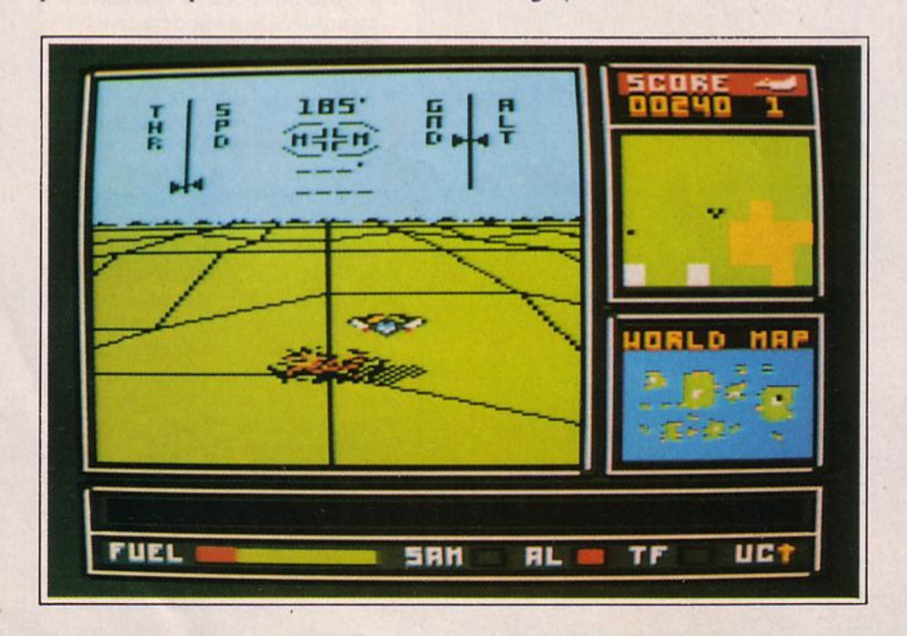
Il était 5h du mat lorsque l'alerte se mit à hurler dans les bâtiments. Trois sonneries : un exercice de la plus haute importance allait avoir lieu et il fallait faire très vite. Je sortais quasi-instantanément de mon lit enfilant déjà ma combinaison de combat. Tout le monde était sur le pied de guerre et puis un exercice à cette heure-ci...
Les bottes de vol, le casque : je vérifiais rapidement que mon équipement était complet avant de m'élancer vers la plate-forme de lancement. En courant dans les couloirs qui me semblaient interminables, les haut-parleurs hurlaient : "Annulation-annulation. Ceci n'est pas un exercice, je répète, ceci n'est pas un exercice. Tous les pilotes sont priés de se rendre sur la plate-forme sept, je répète : plate-forme sept !"

J'arrivais enfin dans l'ascenseur de service qui menait à la plate-forme où le colonel Maverick m'attendait.
"Félicitations, vous êtes le premier et vous n'allez pas le regretter Logan, dit-il. Vous allez voler à bord de l'ATF. Malgré tout, vous devrez faire très attention, l'ennemi est déterminé et la moindre erreur, un millième de seconde de retard causerait votre perte. La guerre est déclarée mon vieux, dit-il froidement ! Votre ordinateur vous fera un rapport de situation dès que vous serez à bord. Il n'y a plus une seconde à perdre. Bonne chance à vous".
L'ATF (Advanced Tactical Fighter) est la machine de combat la plus efficace jamais développée.
A peine installé dans le cockpit de l'engin, l'ordinateur me fit un bilan global des forces en présence et me signala que nous étions presque prêts à décoller. Presque ? Eh oui. J'avais oublié de déterminer mon armement et mon niveau de kérosène. En quelques instants, je fis le plein et m'équipais de missiles Asraam qui se guident manuellement après l'amorçage, de




quelques Maverick pour anéantir les forces à terre et de mon canon ultra-rapide pour riposter contre les intercepteurs. J'étais fin prêt au décollage, plein gaz... et me voilà plaqué contre mon siège quittant le sol en moins de 10 secondes. L'ordinateur m'annonçait déjà des cibles à trois heures sur l'un de mes nombreux moniteurs : le combat venait de s'engager.●

*Testé sur AMSTRAD CPC*




## Fiche technique

ATF n'est pas un de ces "shoot them up" comme il en existe tant ! Votre stratégie et votre rapidité sont requises pour empêcher l'assaillant d'envahir vos bases et d'anéantir forces terrestres et navales... dans un monde changeant au début de chaque nouvelle partie. Aussi, devez-vous être efficace et ne pas rater vos cibles. Dans le cas contraire, vous perdrez peu à peu du terrain et l'ennemi envahira totalement votre territoire.
L'écran est séparé en deux. La partie supérieure montre le paysage extérieur ; la moitié inférieure représente un tableau de bord muni des principaux instruments indiquant à chaque instant l'altitude, la vitesse, la direction et les missiles armés. De plus, les graphismes en 3D sont de bonne qualité par rapport à la vitesse de jeu. Deux moniteurs affichent en permanence votre situation à courte portée pour le scanner, tandis que l'ordinateur de bord vous indique l'état de votre armement et la carte des forces en présence. A posséder si vous aimez aller plus loin que l'action pure et simple.


IKARI
WARRIORS
Le général Alexander Bonn des forces militaires américaines en Amérique Centrale a été capturé par une bande de révolutionnaires et est retenu prisonnier dans son propre quartier général. Avant de se rendre, il a eu le temps d'envoyer un signal de détresse que vous et votre collègue avez reçu. Votre avion atterrit en plein coeur de la jungle, à une certaine distance du quartier général. Vous commencez par décider si vous devez tenter seul cette mission ou demander l'aide de votre collègue. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des hommes bien entraînés vous guettent de tous les côtés, bien décidés à vous intercepter. Vous manquez de munitions pour gagner mais vous devez quand même y parvenir. Emparez-vous des chars ennemis, ramassez le carburant et les grenades que l'ennemi laisse derrière lui en battant en retraite. Pas de pitié de la part d'Ikari Warrior.
UNE VERSION INFORMATIQUE A UN OU DEUX JOUEURS DU JEU DE CAFE LEGENDAIRE DISPONIBLE DES A PRESENT!
Spectrum | Cassette
Spectrum | Disquette
Amstrad/Schneider | Cassette
Amstrad/Schneider | Disquette
Commodore 64/128 | Cassette
Commodore 64/128 | Disquette
Commodore C16
Atari ST
IMB PC + Compatibles
DATE DE DIFFUSION:
14 mars 1988
ELITE SYSTEMS SARL
1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS
Tél: 43.39.23.21 Télex: 220 064, ext 3076
elite


BoBo
COLLECTION SPIROU
INFOGRAMES
LOLO
score 0
high score 4000
very high score 24000
1
ARCADES
score 820
high score 4100
very high score 24000
2
ARCADES
score 4596
high score 5100
very high score 24000
4
ARCADES
score 4955
high score 4400
very high score 24000
5
ARCADES
65 %
score 6415
high score 4600
very high score 24000
6
GLUP
Julie




# BOBO

Infogrames
Arcade

Il ne sait même plus pourquoi, depuis 17 ans, il purge une peine à la prison d'Inzepoket… Tout ce qu'il sait, c'est qu'il ne possède pas assez de doigts pour compter toutes les tentatives d'évasion qu'il a pu faire durant ces 17 années de bagne.

Casser des cailloux ça vous donne parfois d'étranges idées : creuser des galeries pour s'enfuir hors des murs du pénitencier, par exemple.

C'est ainsi que Bobo a la plupart du temps tenté de s'évader. Parfois, le hasard lui portant secours, il est même sorti de la prison… Hélas, la tenue de bagnard ne passe pas inaperçue… et notre brave Bobo s'est toujours fait "repincer"…

C'est sans doute pour quoi on lui réserve toutes les corvées (et elles sont nombreuses en prison !).

Le pauvre Bobo doit se lever très tôt le matin, bien avant les autres détenus, afin d'être là pour leur distribuer la soupe. Et une louche pour Billy, une pour le vieux, une pour Joe le barbu… et Billy qui en redemande ! Quel goinfre celui-là ! La casserole est vide, il en faut une deuxième puis une troisième. Ah la la ! Il n'y a pas de temps à perdre sinon si c'est froid les autres vont cogner les gamelles contre la table.

La matinée est longue pour le pauvre Bobo : il doit éplucher toutes les pommes de terre de la prison. Oh, il a pris le rythme maintenant : avec son pied, il balance une patate, la rattrape, l'épluche à toute vitesse et la jette derrière son épaule. Evidemment, s'il reste un peu de peau sur la pomme de terre, elle lui revient en pleine figure. En fin de matinée, il n'est pas rare que le pauvre Bobo soit complètement enseveli sous un monticule de patates… Et puis, comme chacun le sait, une prison doit être un modèle de propreté. Alors qui est-ce qui nettoie ? Ben, Bobo pardi ! Armé du balai et de la serpillière, notre brave homme frotte, lessive, refrotte, relessive. Cela ne s'arrêterait jamais, si parfois les gardiens ne faisaient pas grève. Cet après-midi, les détenus ont tous décidé de s'évader. La solution la plus simple est de sauter par-dessus le mur d'enceinte. Aussi, notre Bobo a-t-il été désigné pour déplacer le trampoline afin de catapulter ses amis au-dessus du haut mur. Malgré quelques-uns qui se sont écrasés contre la paroi, le résultat a été assez positif. Même Bobo s'est retrouvé en liberté…

Quel hasard l'a ensuite poussé à courir sur des fils électriques ? Nul ne le sait, en tout cas, sa chute l'a bel et bien renvoyé en prison…

La journée a été dure, Bobo a bien mérité une bonne nuit de sommeil. Il s'étend sur son lit, mais hélas, dès qu'il ferme les yeux, ses 5 compagnons de chambrée en profitent lâchement pour pousser des ronflements horribles.

Notre pauvre bagnard doit alors se lever, bercer chacun de ses 5 voisins, éviter de faire tomber le pot de chambre et retourner à tâtons dans son lit. Ce n'est pas rose tous les jours la vie d'un bagnard…

*Testé sur ST*

## Fiche technique

Dès la présentation, vous verrez que vous avez devant les yeux un logiciel plein d'humour. Bobo le bagnard tente en effet de faire une démonstration de danse classique : je ne vous en dis pas plus, à vous de juger de ses talents. La musique présente tout au long du jeu est digne d'un Harold Lloyd ou d'un Charlie Chaplin. Les épreuves se déroulent sous la forme de dessin animé. L'ensemble est original, très sympa, coloré et bien dessiné. Bobo n'est certes pas un logiciel hautement intellectuel mais peut aisément trouver sa place dans votre ludothèque entre Western Games et Alternative World Games.

# EAGLES NEST

Pandora
Arcade/Aventure




Octobre 1936, on dit que l'on est à l'aube d'une nouvelle guerre. Pour moi, elle est déjà commencée. Je suis dans une forteresse et je dois m'en sortir en abattant tous les militaires qui s'y trouvent. Bon, par où vais-je commencer ?

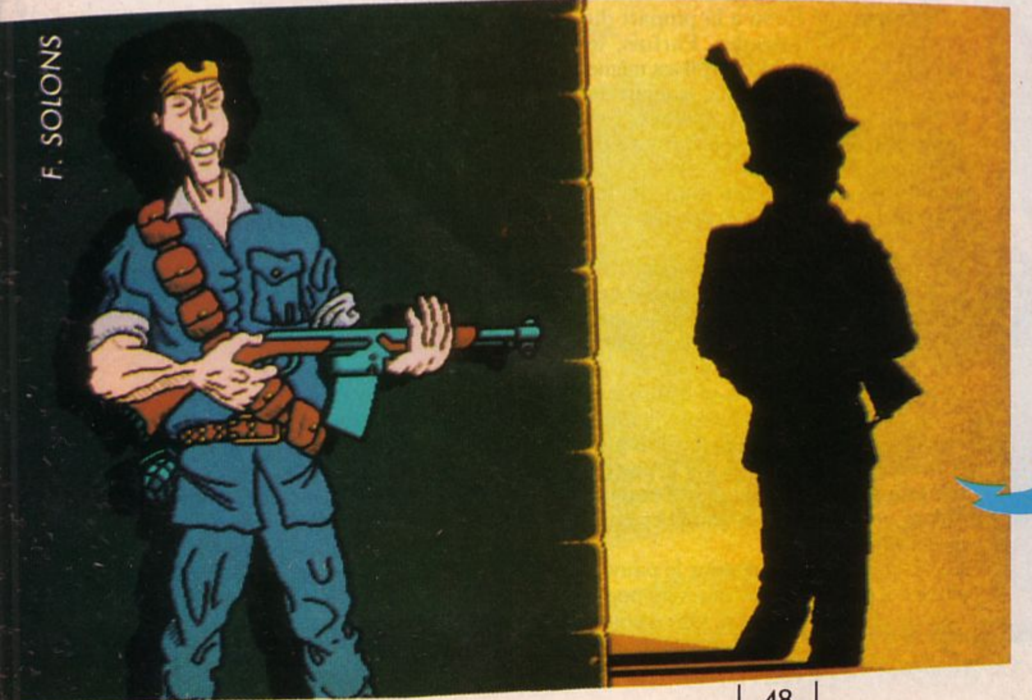
Ah ! Voilà une clé, cela va me servir pour quitter cette pièce et me diriger vers la gauche. Un couloir semble m'y conduire plus loin. D'autres clés : je les ramasse, ça pourra toujours m'aider si je me trouve coincé quelque part. Après avoir longé quatre couloirs et y avoir abattu huit ennemis, me voilà maintenant en possession d'un passe pour me permettre d'accéder au niveau supérieur de la forteresse. Mais pour l'instant, je ne vais pas m'en servir, il me faut d'abord "nettoyer" le secteur de ses occupants. Hum, un coffre : je dois m'en méfier, car s'il contient de la dynamite et qu'une balle perdue l'atteint, je suis "cuit".
Mais qu'est-ce que c'est ? Un tableau ? Bon, celui-là, je le planque, qui sait, il a peut-être de la valeur ?

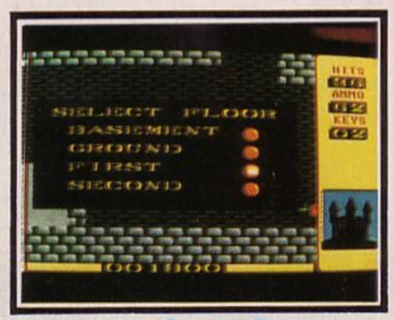
Bon alors maintenant vers où dois-je me diriger ?
Voyons un peu le plan... Mouais... Je suis déjà passé par cette salle à droite donc ma seule solution, c'est de partir en face. Des couloirs encore des couloirs, tiens des munitions et de la nourriture froide, ça c'est parfait pour me refaire une santé. En revanche, il serait grand temps que je trouve de quoi soigner mes blessures, sinon je vais périr entre les mains de mes ennemis. Allez, encore un peu de courage, le but est sans doute très proche.●

*Testé sur AMIGA*

## Fiche technique

Guidez un soldat, en "vue aérienne", au beau milieu d'une forteresse aux multiples cellules, aux embûches nombreuses et aux stocks de munitions importants. Son seul moyen de défense : un flingue ; ses ressources : les munitions, la nourriture et les caisses de secours planquées ici ou là. La vue "du dessus" permet de visualiser une importante partie du plan mais ne propose par un superbe graphisme. L'animation est très simple mais suffisante. Les couleurs ne provoquent pas de confusion : la dynamite est rouge, les ennemis gris, les clés dorées, bref, rien de particulier.
On a limité les bruitages aux seuls bruits de coups de feu et au grincement des portes. L'ensemble constitue un bon passe-temps que l'on chargera souvent, sans nul doute.




**SUR LE VIF**

*Q.S. : Tiens, tiens Eagles Nest sur Amiga... Bof, sur CPC il était aussi bien...*
*L.L. : Ouais, ben n'empêche que c'est vachement entêtant ce truc. Ça fait deux heures que j'y joue et j'crois qu'c'est pas fini...*

# STEALTH MISSION

Sublogic
Simulation de vol



Le rendez-vous avec le KC10 ravitailleur était prévu à 18h33 TU. Steve régla le récepteur de bord sur la fréquence de la balise et lança la procédure de rendez-vous automatique. Après 12 minutes de vol, il aperçut la silhouette du ravitailleur. Le pilote automatique renseigné par l'électronique de bord hypersophistiquée accomplissait son travail normalement. A moins de 30 secondes d'écart sur l'horaire prévu, la perche de ravitaillement s'enfonça dans le cône nourricier et le transfert de carburant commença.

Au sol, les opérateurs radar ne virent aucun changement. Le KC 10 poursuivait sa route et aucun écho ne vint s'ajouter à son identification. L'avion Stealth F19 piloté par Steve ne renvoyait pas les ondes des radars : peinture absorbante, formes savamment calculées et discrétion radioélectrique complète faisaient de lui un véritable fantôme.

Dix minutes plus tard, après s'être séparé du KC 10, il fonçait vers son objectif. Dernière vérification du système d'armes, missiles air-sol sélectionnés, Steve engagea l'avion dans un lent virage à gauche, réacteurs réduits, pour se placer face à son objectif : un pont de chemin de fer.

Combien de fois avait-il répété la manœuvre, à bord d'un F14 de son unité ? Sur la base, tout le monde ignorait qu'il avait été choisi pour participer au programme Stealth : l'expérimentation de l'avion furtif, pratiquement indétectable.

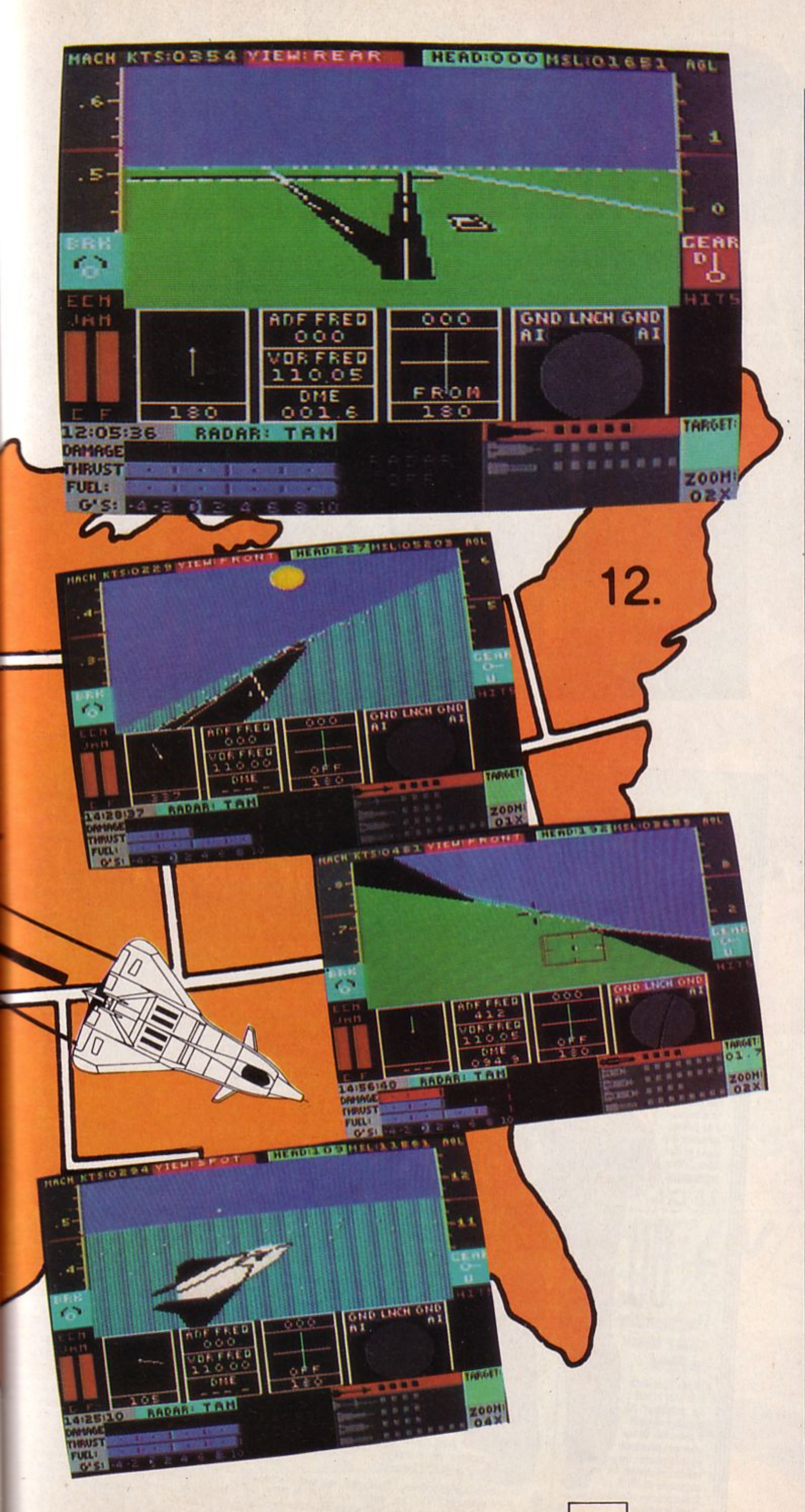
Sa mission aujourd'hui consistait, après avoir traversé les Etats-Unis d'Ouest en Est sans se faire repérer, à détruire un pont de chemin de fer (la ligne était désaffectée), au cœur d'une région déserte. Ce choix avait été fait pour garantir le maximum de discrétion à la mission, les travaux "Stealth" étant menés dans le plus grand secret.

Après avoir largué ses 2 missiles, sûr qu'ils atteindraient leur cible, Steve amorça une ressource qui devait l'amener vers 50 000 pieds, là où il ne risquait pas de rencontrer un autre avion. Le retour vers la base était commencé avec l'aide des instruments de radionavigation. L'atterrissage, prévu vers 23h55 se ferait automatiquement sur une piste au balisage éteint, la nuit étant le principal allié de Steve.

A tout moment, Steve pouvait s'attendre à être repéré par les pilotes d'autres avions, ignorant tout de sa mission. Les consignes étaient strictes : s'échapper en utilisant tous les moyens, y compris les contre-mesures électroniques dont son F19 était équipé.

En fait, son angoisse devait s'avérer pour cette fois injustifiée et Steve posa son F19 en pensant à tous ceux qui, dans une dizaine d'années, se verraient confier cette merveilleuse machine pour accomplir des missions qui ne seraient peut-être plus de l'entraînement.●

*Testé sur C64*



## Fiche technique

Un nouveau simulateur de vol signé Sublogic, gage de qualité. Stealth Mission nous donne la possibilité de piloter 3 types d'appareils : le F14, X29 et F19 Stealth. Les 2 premiers sont des appareils "conventionnels". Le F19 est le fameux avion secret "Stealth" (furtif c'est-à-dire pratiquement indétectable).

Graphiquement, le joueur ne verra aucune différence entre les planches de bord des 3 avions. Seule, la vue prise par un avion suiveur permet de voir la différence. La planche de bord est assez complète mais ne représente que des instruments "numérisés". Dommage ! Malgré cela, la simulation reste assez réaliste avec une difficulté de pilotage fonction de la mission choisie, mais pas trop technique.

Il existe 8 missions différentes. Le joueur doit choisir son armement, sans toutefois pouvoir dépasser le poids permis au décollage de l'avion.

Les animations, surfaces 3D-pleines sont à la vitesse d'une image/seconde environ. Le C64 est repoussé dans ses derniers retranchements mais ces limitations restent supportables. Sublogic a par ailleurs prévu des options éliminant les détails du paysage, donnant une animation beaucoup plus rapide.

On retrouve dans Stealth Mission quelques caractéristiques communes aux simulations de Sublogic : carte de navigation, vue du cockpit dans plusieurs directions depuis un avion suiveur ou de la tour de contrôle, facteur de zoom variable... et possibilité de charger un "scenery disk".

Il apparaît nécessaire de souligner la présence de quelques petites anomalies qui se sont révélées pendant les essais. Ainsi, "en approche", il n'est pas rare de voir, le temps de 3 ou 4 images, la piste s'éloigner dans une certaine configuration d'attitude de l'avion. Bizarre, non ?

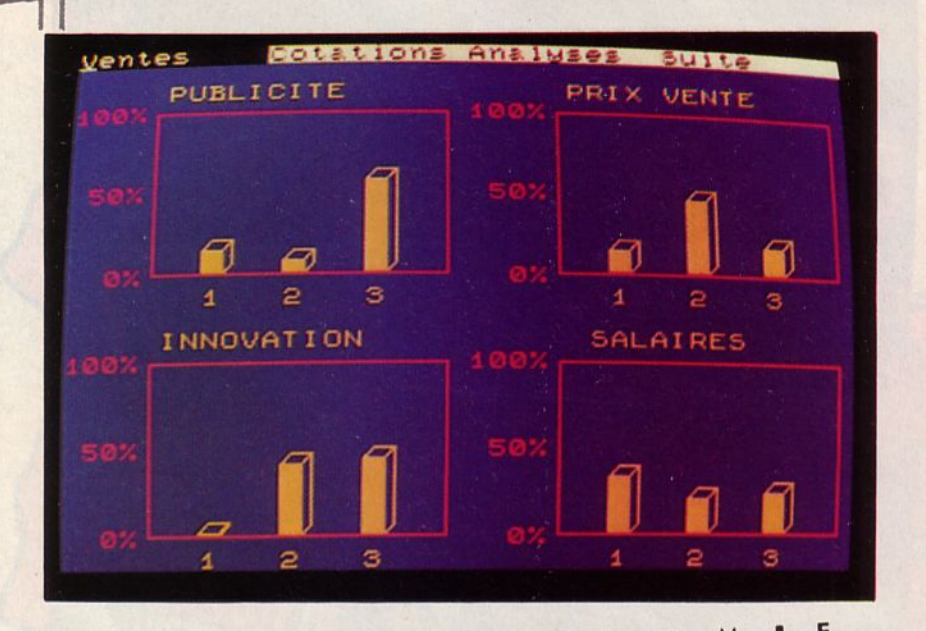
S'il est inévitable de tenter un rapprochement avec "Project Stealth Fighter" de MicroProse, on dira que ce dernier insiste plus sur l'aspect "mission militaire" alors que Stealth Mission offre une simulation un peu plus complète allant jusqu'à tenir compte du jour et de la nuit.

# CHALLENGES

Coktel Vision/Cedic Nathan
Educatif

Une fois n'est pas coutume, aujourd'hui nous avons revêtu le costume d'un chef d'entreprise de cette fin de 20ème siècle.
Ayant à plusieurs reprises lu des articles et suivi des débats traitant de la ''nouvelle entreprise'', nous avons tenté d'en extraire quelques éléments et de faire ''nôtres'' certaines ''théories'' entendues çà et là.
Nous avons donc conduit notre entreprise en appliquant la politique du ''0 stock, 0 rebut'' puis avons choisi d'implanter dans les services de production et de recherche, des robots, automates et micro-ordinateurs. Une fois ce premier cap de ''l'automation'' réalisé, nous avons procédé à une révision des salaires des commerciaux et des techniciens puis nous avons accordé quelques crédits supplémentaires aux conditions de travail ainsi qu'à la formation de nos collaborateurs. Bien sûr, grâce à l'accord de la banque, une grosse somme a été allouée à l'innovation. Tout allait pour le mieux dans la meilleure des entreprises (la nôtre...) : chacun y travaillait en synergie avec ses partenaires, les cercles de qualité se multipliaient, la réussite était entre nos mains. Ou presque... Lorsqu'on a sonné l'heure des bilans, il nous a fallu bien du courage pour mesurer l'ampleur de la catastrophe. L'entreprise venait de faire banqueroute, nos excellentes initiatives nous avaient fait oublier l'essentiel : le marché, la production et l'inévitable concurrence.
C'est qu'on ne s'improvise pas chef d'entreprise ! Il faut y avoir longtemps réfléchi, posséder une production solide et savoir s'entourer de personnel compétent.●

*Testé sur TO9*




B O U R S E

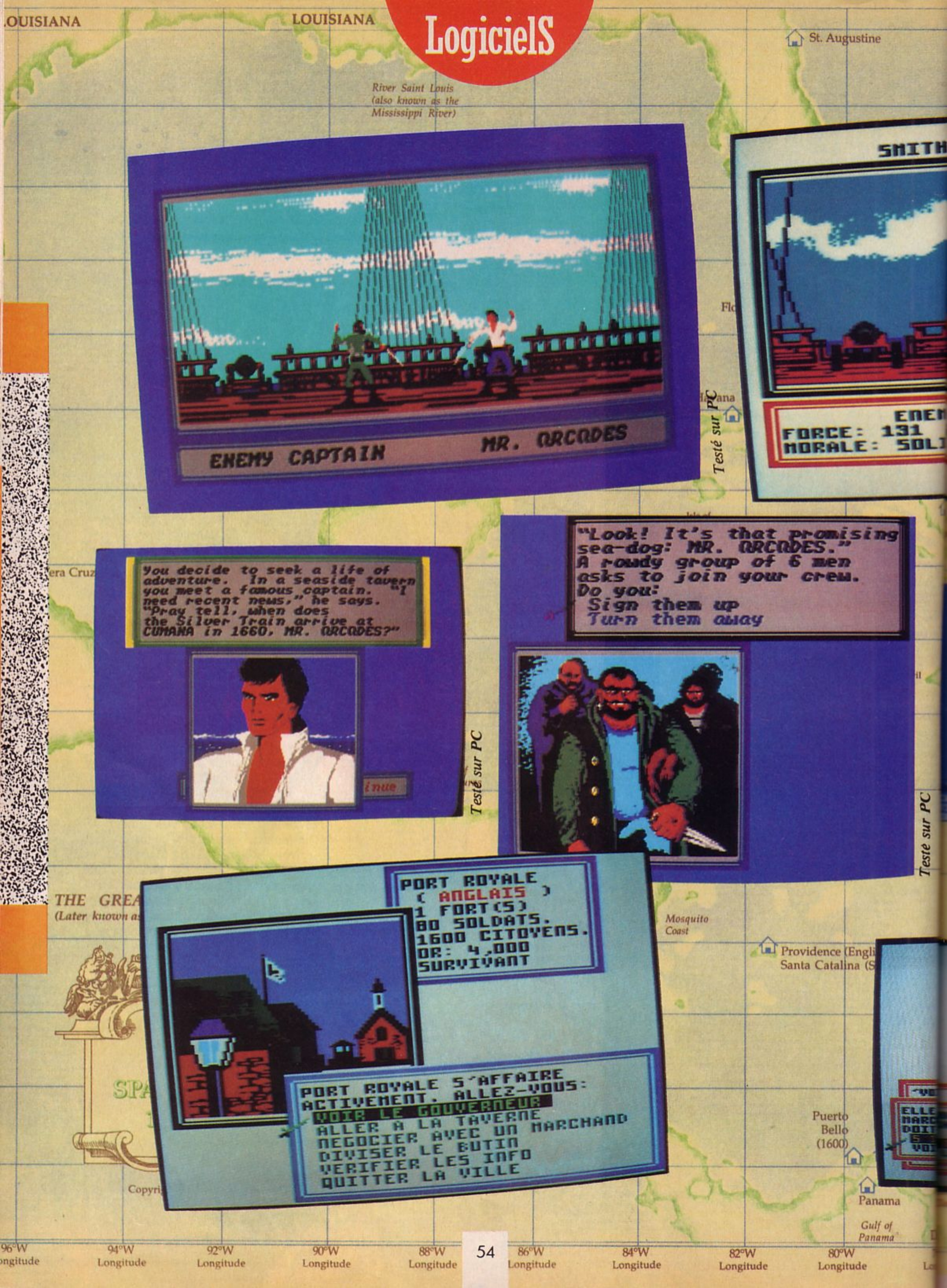
| Entrep. | Cotation | Titres | Divid. |
|---|---|---|---|
| 1-COKTEL | 50 | 1000(100%) | 0 |
| 2-VISION | 50 | 0( 0%) | 0 |
| 3-INFEREN | 50 | 0( 0%) | 0 |
| 4-C.V.S. | 50 | 0( 0%) | 0 |
| 5-P.C.V. | 50 | 0( 0%) | 0 |
| 6-NATHAN | 50 | 0( 0%) | 0 |

Dans quelle entreprise voulez-vous investir ?




## Fiche technique

Destiné plus particulièrement aux élèves de 1ère et terminales B et G, ce logiciel éducatif est d'un abord très facile. Des menus déroulants rendent en effet la simulation très claire. Ainsi chaque paramètre peut être révisé à tout moment. Des graphismes simples et très lisibles permettent aux joueurs (1 à 6) d'apprécier les qualités et les défauts de leur gestion. Cotations en bourse, placements, dépenses publicitaires, formation, conditions de travail ne sont pas oubliés. Les bilans apparaîtront sous forme d'histogrammes, de courbes, ainsi vous n'aurez aucun problème de compréhension d'un jargon difficile puisque l'essentiel est représenté sous forme schématique.
Voilà un bon logiciel éducatif qui deviendra rapidement un jeu passionnant.
Alors, leaders en herbe, tentez votre chance en testant vos talents de challenger...


LOUISIANA
LOUISIANA
St. Augustine
River Saint Louis (also known as the Mississippi River)
ENEMY CAPTAIN
MR. ARCADES
SMITH
ENEM
FORCE: 131
MORALE: SOLI
Testé sur PC
You decide to seek a life of adventure. In a seaside tavern you meet a famous captain. "I need recent news," he says. "Pray tell, when does the Silver Train arrive at CUMANA in 1660, MR. ARCADES?"
"Look! It's that promising sea-dog: MR. ARCADES."
A rowdy group of 6 men asks to join your crew.
Do you:
Sign them up
Turn them away
Testé sur PC
Testé sur PC
PORT ROYALE
( ANGLAIS )
1 FORT(S)
80 SOLDATS.
1600 CITOYENS.
OR: 4,000
SURVIVANT
PORT ROYALE S'AFFAIRE ACTIVEMENT. ALLEZ-VOUS:
VOIR LE GOUVERNEUR
ALLER A LA TAVERNE
NEGOCIER AVEC UN MARCHAND
DIVISER LE BUTIN
VERIFIER LES INFO
QUITTER LA VILLE
THE GREA
(Later known as
Mosquito Coast
Providence (Engli
Santa Catalina (S
Puerto Bello (1600)
Panama
Gulf of Panama
96°W Longitude
94°W Longitude
92°W Longitude
90°W Longitude
88°W Longitude
86°W Longitude
84°W Longitude
82°W Longitude
80°W Longitude

# PIRATES

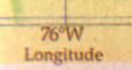
**MicroProse**
**Aventure**

Après m'être longtemps regardé dans le miroir et avoir soulevé le bandeau qui cachait mon œil gauche absent, (non, je ne me l'étais pas arraché pour détruire mon insolente beauté), je compris que cette infernale machine à remonter le temps m'avait transféré au 17ème siècle : j'étais devenu un pirate !
En pleine mer des Caraïbes, me voilà à bord de la "Satisfaction", une frégate armée de 28 canons, à la tête d'un équipage de plus de 200 hommes. Ils étaient tous sélectionnés par mes soins ou ceux de mon fidèle lieutenant. On ne se retrouve pas dans l'équipage de Henry Morgan par hasard. Au début de ma carrière de pirate, j'enrôlais des hommes rencontrés dans les tavernes : de solides gaillards, prêts à tout mais... souvent les premiers à déserter !
Ensemble nous avons conquis bien des villes et pillé bon nombre de navires, parfois sur les conseils de gouverneurs que je ne manquais pas de rencontrer lors de mes escales. A San Juan, bastion de la vieille aristocratie espagnole, j'ai même traité avec des notables. Ma réputation d'aventurier n'était plus à faire !
Je fus nommé Chevalier après avoir conquis Panama aux termes de combats qui coûtèrent la vie à une cinquantaine de mes hommes. Dès lors, "on" serait bien obligé de traiter avec moi ! C'est au cours de mon voyage de retour que je rencontrai à Port Royale, au fin fond d'une taverne, un vieux corsaire à moitié pochard qui me proposa pour 500 pièces d'or, une carte qui, disait-il, allait me permettre de devenir riche en retrouvant une île mystérieuse où était enfoui un fabuleux trésor. Hélas, il manquait des morceaux à la carte et j'eus beaucoup de mal à la retrouver au large de Curacao.
Mais, où suis-je ? Alors que je repensais à tout cela, voila qu'on me secoue par l'épaule. Eh ! Qui va là ? Ça va pas non ? Réveille-toi !
Alors, ce n'était pas un voyage programmé par cette damnée machine à remonter le temps, mais un simple rêve ? Je n'aurais pas dû lire d'une seule traite ce bouquin de Stevenson qui a fait rejaillir en moi cette soif de chasse au trésor...●

*Testé sur* ***AMSTRAD CPC***

## Fiche technique

Nous attendions depuis longtemps la sortie de "Pirates" sur CPC. Dans le même temps, MicroProse nous offre la version PC, supportant les modes CGA et EGA. Sur CPC, les textes ont été traduits en français... enfin, dans un langage un peu folklorique, mais ceux qui n'aiment pas l'anglais préféreront de loin cette traduction parfois "originale" à la langue de la Dame de fer ou de ce cher Ronald. Ceci étant dit, que nous offre Pirates ? En dehors de ses graphismes qui, sur Amstrad sont corrects mais n'ont rien d'extraordinaire, le jeu est une gigantesque fresque qui retrace, avec une certaine fidélité émaillée de références historiques, la vie aventureuse de ces écumeurs de la mer des Caraïbes.
Le joueur revêtira l'habit du pirate, composera son équipage après s'être attribué une nationalité. L'aventure commence pour lui et son but est de faire fortune tout en acquérant une certaine notoriété. Il faudra user d'audace, de diplomatie, avec les différents personnages rencontrés, mais aussi d'adresse lors des combats. Une bonne connaissance des ports d'escale, des types de navires rencontrés est indispensable.
L'épaisse notice en français qui accompagne le jeu (version distribuée par MicroProse exclusivement) renseignera le joueur sur ces points.
Les séquences "d'arcade" sont surtout des duels ou des batailles navales.
Techniquement, le jeu est organisé autour de questions ou de situations imposant au joueur une prise de décision parmi des choix proposés. Quelques effets sonores accompagnent vos aventures.
L'intérêt de Pirates est lié aux diverses reconstitutions historiques qu'il propose et à la vaste aventure qui vous attend. En plusieurs heures vous progresserez en vous faisant un nom dans la piraterie internationale... version 17ème siècle. Une incitation au voyage, au rêve et pour les plus doués, la possibilité de modifier le cours de l'histoire... sans lâcher son joystick.






Epyx Simulation sous-marin

# SUBBATTLE SIMULATOR

Equipage aux postes de combat ! Dans les couloirs du sous-marin, les haut-parleurs hurlent les ordres venus de la passerelle. ''Convoi ennemi en vue !'' Au périscope, l'officier spécialiste de l'identification vient de reconnaître un destroyer, deux navires marchands et un ravitailleur. ''Distance, 18 milles ; Vitesse, 15 nœuds''. De toute évidence, le convoi poursuit sa route sans avoir repéré la menace du sous-marin.

A 5 mètres sous la surface, le commandant ordonne une vitesse de 20 nœuds et un cap qui amènera le sous-marin face aux flancs des navires composant le convoi. ''Paré à faire surface !'' L'équipage entraîné est fin prêt pour la manœuvre et les servants des tubes lance-torpilles n'attendent que l'ordre de tir.

A 4 milles du convoi, le sous-marin fait surface et 2 torpilles foncent vers le convoi. Simultanément, sur le pont, les canons crachent leurs obus vers la première cible. La riposte ne se fait pas attendre mais déjà, le premier navire s'embrase. Le destroyer fait feu de tous bords. Dans le sous-marin, l'opérateur radar alerte le commandant. Sur son scope, 4 échos inquiétants viennent de trahir une patrouille aérienne. Les canons antiaériens du sous-marin sont prêts à accueillir les avions... Le commandant n'est pas décidé à fuir et s'apprête à mener une bataille qui sera peut-être sa dernière !

*Testé sur C64*

## Fiche technique

En matière de simulation sous-marine, Silent Service fait office de référence. On ne peut s'empêcher d'y songer lorsqu'on teste ce genre de simulation. Subbattle Simulator ne supporte pas la comparaison au niveau des graphismes et surtout des animations et commandes qui sont lentes, très lentes. Pourtant ce logiciel a de très bons atouts qui font que l'on se passionne à jouer pour peu que l'on fasse tomber les préjugés ci-dessus.

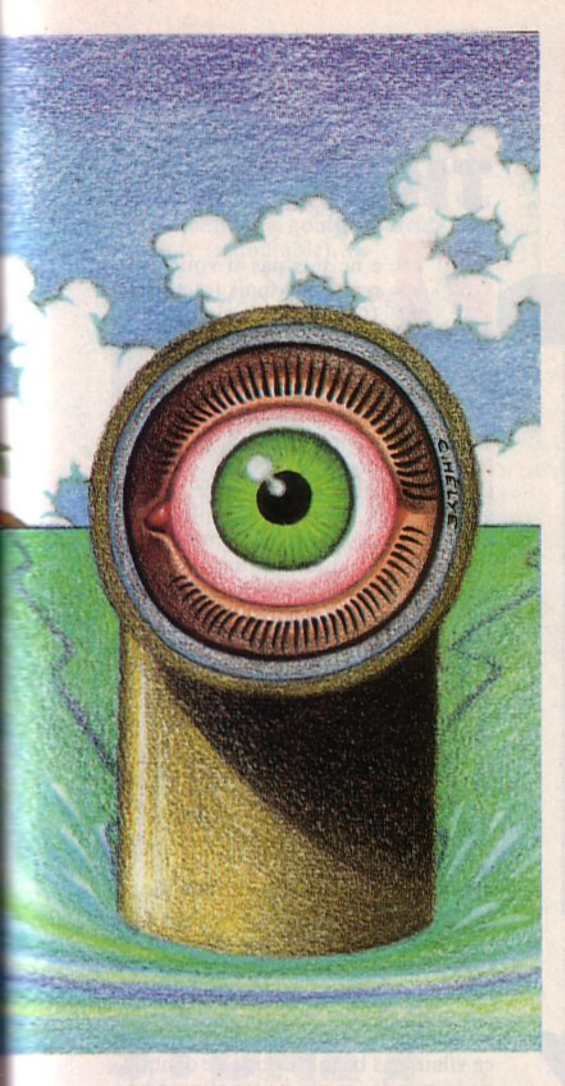
La simulation fait appel aux capacités de stratége du joueur. On dispose pour jouer de beaucoup d'éléments. Le navigateur vous emmènera sur les lieux de la bataille et là, il faudra bien connaître les possibilités du sous-marin et les faiblesses des ennemis.

Le nombre de commandes est assez important, ce qui impose au joueur un effort de prise en main. Il pourra se placer aux différents postes d'équipage : sonar, radar, pont, consulter les cartes, prendre connaissance des avaries, envoyer des messages radio, etc.

Pour ne pas abuser de son temps, les concepteurs du jeu ont prévu une ''compression de temps'' permettant d'arriver rapidement sur les lieux de la bataille, avant de repasser ''en temps réel''.

Des effets sonores ponctuent les tirs, explosions et autres sirènes d'alerte.

Le joueur peut sauvegarder une partie en cours pour la reprendre par la suite. De la mission d'entraînement à la guerre complète, le niveau de difficulté et la durée du jeu varient. Subbattle Simulator est un jeu dont on n'épuisera pas rapidement toutes les ressources : il propose en tout 60 missions dans la peau d'un équipage allemand ou américain. C'est là un excellent atout !

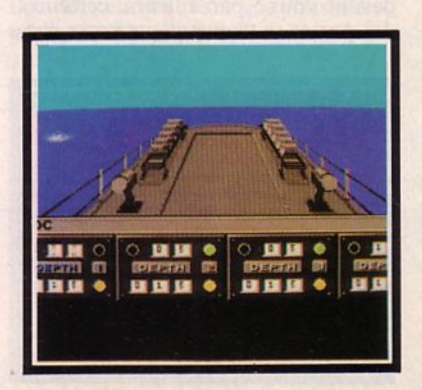


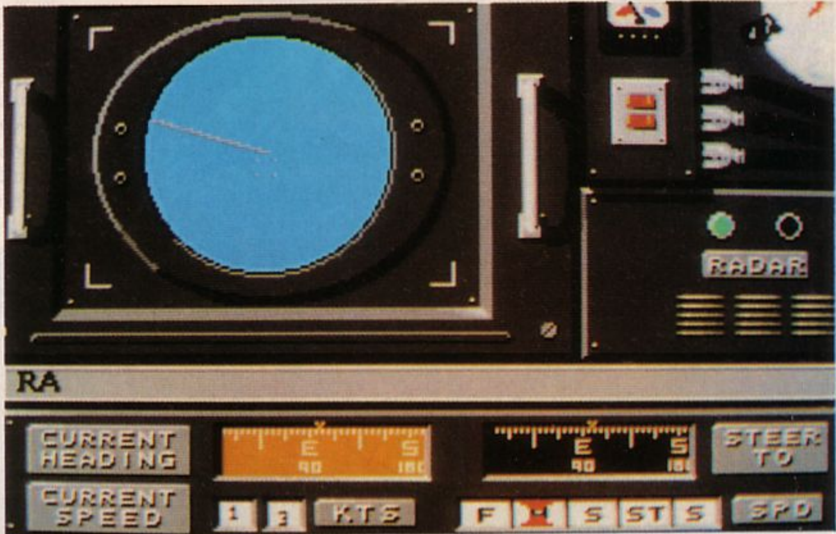



Epyx Simulation

# DESTROYER

Mais que se passe-t-il donc à bord d'un destroyer ? Et que peut bien faire le commandant d'une telle embarcation ? Peut-être coule-t-il des jours heureux sur les flots paisibles d'une mer tropicale ? Certainement pas ! Il doit avoir une lourde tâche, surtout lorque sa mission l'amène quelque part où la paix ne règne plus en maître...




C'est l'une de ces missions que l'on va suivre pour vous (parmi les sept proposées). Celle-ci sera une mission de reconnaissance au beau milieu des eaux territoriales ennemies : une mission dangereuse certes, mais pas autant que celle durant laquelle il faut forcer le blocus ennemi.

Pour notre première expédition, le commandant a choisi de nous emmener dans un secteur assez peu risqué. La première tâche va consister à définir le cap du navire.

Viendront ensuite toutes les observations que l'on doit impérativement faire sur un tel bâtiment : sonar, lecture de cartes et calculs de caps, radar (près duquel est accroché la photo de la playmate du mois) et bien sûr le panneau de contrôle des systèmes. Tiens, une alerte !...

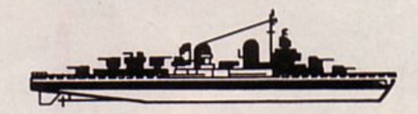
Des bateaux ennemis nous font face. Rapidement le commandant donne des ordres à ses hommes. Tout le monde s'affaire autour des postes de tir. Immédiatement, on évalue la distance nous séparant des ennemis dont nous avons violé le territoire maritime.

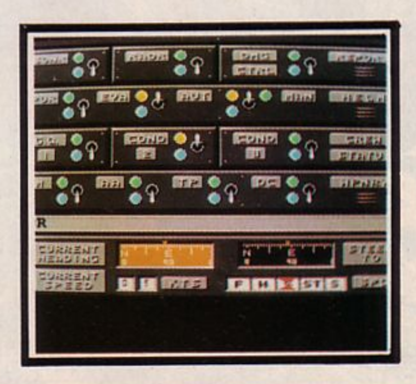
Les tourelles des canons sont alors orientées dans la direction des navires tandis que l'on essaie d'ajuster le tir des torpilles. Simultanément, les hommes du port modifient le cap du navire afin de rebrousser chemin. Dès que l'attaque prendra fin, le destroyer tentera de regagner sa base à moins qu'il n'ait été atteint par les ripostes ennemies...●

*Testé sur AMIGA*

## Fiche technique

Cette adaptation de Destroyer pour Amiga est une réussite. Cette simulation met en œuvre les capacités de décision et de stratégie du joueur. Tous les instruments nécessaires à la navigation sont présents et représentés avec beaucoup de réalisme, tant dans les graphismes que dans les effets sonores (pour l'écho du sonar par exemple). Scènes stratégiques alternent avec scènes de combat et d'arcades (séquence avec les avions), ce qui procure une certaine variété lors du jeu. Destroyer devrait donc plaire aux amateurs du genre surtout s'ils possèdent quelques connaissances en navigation : en quelque sorte une valeur sûre pour le possesseur d'Amiga.







# ROLLING THUNDER

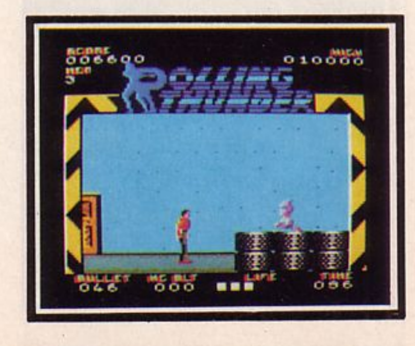
US Gold Arcade

Je ne sais pas si vous avez remarqué mais les années 1960 sont en train de redevenir à la mode : on écoute plus que jamais les Beatles, Denis danse le rock et Laurence met la robe qui va bien pour danser avec lui... Tout allant pour le mieux dans le meilleur des mondes, c'est sans aucune appréhension que vous acceptez de vous rendre à cette époque pour accomplir une mission ultrasecrète.

Il vous faut d'abord une certaine période d'adaptation pendant laquelle on vous explique à quelle section vous êtes affecté : il s'agit de Rolling Thunder, bras très secret de la très officielle O.M.P.C. (Dois-je vous rappeler qu'il s'agit de l'Organisation Mondiale de la Police du Crime ?).

Vous êtes bien entendu le meilleur élément de cette force et vous êtes connu sous le nom de code "Albatross". Malheureusement pour vous, vous arrivez en plein état de crise car le meilleur agent féminin de la section, Leila (et non pas Sabrina comme j'en entends certains me le chuchoter à l'oreille !) a été capturée alors qu'elle essayait de mettre à jour un horrible complot organisé par le caïd du moment : Maboo. Figurez-vous que ce vilain pas beau a décidé de conquérir le monde, ce qui ne représente pas une mince affaire !

Vous vous retrouvez donc au premier des dix niveaux que vous avez à parcourir avant de vous trouver face à Maboo ; très rapidement, vous vous rendez compte que vous allez devoir faire preuve de beaucoup de rapidité, d'agilité et de précision si vous ne voulez pas perdre trop de plumes tout Albatross que vous êtes ! Vous avancez donc d'un pas ferme et décidé, sautant allègrement sur les balcons lorsque des obstacles se dressent devant vous ; par ailleurs, certaines des portes se trouvant sur votre che-



min abritent des réserves de munitions (indispensables !). Si, par hasard (ou par grande expérience du maniement du joystick), vous parvenez à l'assaut final, vous avez alors la possibilité de tout recommencer mais avec des degrés de difficulté supplémentaires tels que la chute de gouttes d'acide par exemple (redoutable)...●

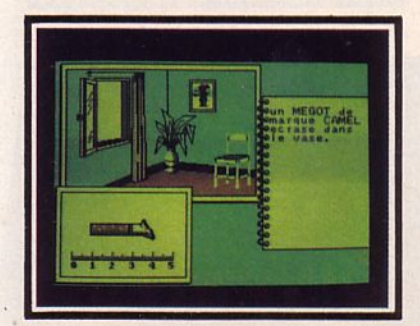
*Testé sur AMSTRAD CPC*

### Fiche technique

Voici une nouvelle adaptation de jeu de café où il faut noter un fait assez rare : la vitesse de déplacement des personnages est un peu plus rapide dans la version sur CPC ! Ce qui ne veut pas dire que le logiciel n'est pas jouable ; il faudra simplement quelques bonnes heures d'entraînement avant de progresser de façon honorable. Mais c'est sans peine que vous vous fixerez devant votre écran car Rolling Thunder est très agréable avec des sprites de bonne taille subissant une animation de qualité. A voir.




Un homme est tué dans la rue et vous assistez au meurtre, là sur votre écran, comme si vous étiez l'assassin. Mais vous êtes l'enquêteur et vous allez mettre tout en œuvre pour découvrir et arrêter le meurtrier. Un homme gît sur le trottoir, la tête traversée par une balle de gros calibre. Une mallette est tombée à ses côtés. On imagine que le coup de feu a été tiré de l'immeuble vis-à-vis. Voilà l'état des choses avant que vous n'entamiez votre enquête.




Vous commencez donc par observer le cadavre et ce qui l'entoure. Vous saisissez votre loupe et un certain nombre d'objets vous lancent sur une piste. Vous êtes logique et méticuleux, comme un bon flic enquêteur. Une balle a traversé la boîte crânienne de ce pauvre type ? Elle a donc continué sa route et s'est arrêtée dans le mur de l'immeuble. Vous vous rendez dans l'appartement qui abrita l'assassin. Il est possible qu'une douille, permettant d'identifier l'arme du crime y séjourne encore. Tiens, un mégot ! Le tueur fumait des Camel. Autant de renseignements glanés qui seront utiles pour l'enquête.




Un indice en entraînant un autre, vous parviendrez à résoudre l'affaire. Mais votre raisonnement, aussi bon et rigoureux soit-il ne suffira pas. Vous êtes avec ce jeu, véritablement dans la peau de l'enquêteur. Et un flic dispose actuellement de moyens considérables et particulièrement du réseau Diamant, une merveille d'informatique qui vous met en liaison avec les fichiers de toutes les gendarmeries de France. Jetez un coup d'œil sur un véhicule de gendarmerie. Ils sont munis de terminaux d'ordinateurs fixés à côté du conducteur sur le tableau de bord.

De retour à votre bureau, vous établissez la liste des objets découverts sur les lieux du drame. Ensuite, plusieurs options s'offrent à vous. Vous désirez faire effectuer une autopsie sur le cadavre de la victime ? Rien de plus simple, vous tapez vos souhaits sur le clavier de votre terminal et vous obtenez le résultat par le même canal. Idem pour une expertise balistique. Vous désirez recevoir la déposition d'une personne dont vous connaissez les coordonnées ? Elle viendra sagement s'asseoir face à vous et déposera. En revanche, elle ne dira pas obligatoirement la vérité mais, par recoupements, vous pourrez confondre son faux témoignage, elle chantera alors une autre chanson !

Les brigades de gendarmerie vous seront d'une aide précieuse pour l'identification d'un témoin ou d'un suspect. La brigade départementale de renseignements judiciaires dispose de la liste des personnes recherchées. Les commissariats vous aideront également. Vous pouvez même lancer un appel à toutes les brigades !

Enfin, quand vous aurez découvert le coupable et réuni les preuves de sa culpabilité, vous procéderez à l'arrestation. Ne vous contentez pas de soupçons, il vous faut des preuves !●

*Testé sur PC*

### Fiche technique

Les amateurs d'enquêtes policières sont à la fête. Un réalisme étonnant fait de ce jeu un des meilleurs du genre. Le réalisme est tel que l'on se rend compte que le gendarme qui tape ses rapports n'est pas, lui, à la fête. Ce n'est pas un boulot de tout repos !
Le graphisme est remarquable. Le seul reproche que nous puissions adresser à ce jeu est la trop grande rigueur dans la syntaxe des communications. L'inversion de deux termes dans une phrase peut vous laisser le bec dans l'eau. Sans cela, ce serait parfait.

# MISSION ELEVATOR

Reline Software
Arcade/Aventure




## Fiche technique

Mission Elevator est un jeu qui requiert une bonne dose de patience et d'adresse. C'est grâce à ces deux qualités que l'on mènera à bien ce jeu d'arcade. Mais, s'il semble à première vue qu'il ne s'agisse que d'un soft dans lequel le but est de tirer sur les agents qui assiègent le FBI, il ne faut pas oublier que Mission Elevator est aussi un logiciel d'aventure. En effet, si le joueur ne parvient pas à réunir les éléments nécessaires à la poursuite de sa quête, il restera "coincé" à un palier sans pouvoir accéder à l'étage supérieur. Pour la réalisation, l'ensemble ne présente pas une très grande diversité de décors mais ceux-ci sont toutefois bien dessinés tant en ce qui concerne les couleurs que les graphismes. L'animation est très chouette mais encore une fois manque de variété.
Quant aux bruitages, ils sont réduits aux pas du héros, à son cri lorsqu'il est touché et à quelques autres bruits.
L'ensemble ne constituera certes pas un grand logiciel mais restera tout de même une sympathique réalisation sur Amiga.

Oh la la ! Tout va mal au FBI... Le QG a été assiégé par d'importantes troupes d'agents secrets. Ceux-ci menacent de faire sauter les 64 étages du bâtiment si leurs revendications ne sont pas satisfaites dans un bref délai. Le FBI va donc désigner pour cette périlleuse mission, qu'est le désamorçage de la bombe, un de ses agents ultra-secrets.
Hélas, sa tâche ne sera pas facile car, pour atteindre le soixante-quatrième étage, il lui faudra retrouver tout au long du parcours des objets, des codes, des clés qui lui permettront de désamorcer l'explosif. Sinon, eh bien il périra sous les balles des agresseurs ou sous quelque ascenseur.
En effet, tout se passera dans les ascenseurs de l'immeuble (d'où le nom du logiciel...).
Pourvu que cela ne lui donne pas le mal de mer...●

*Testé sur AMIGA*



# CITY DEFENSE

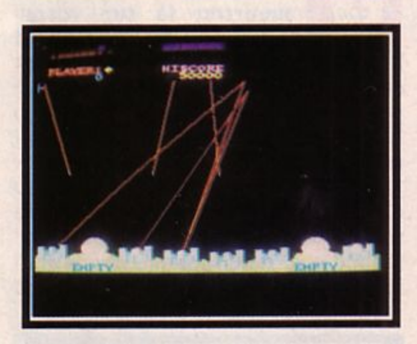
Kingsoft
Arcade

Vous devez défendre votre ville des envahisseurs qui arrivent du ciel. À cet effet, vous possédez deux canons à laser. Il vous faudra couper les rayons laser ennemis, abattre des véhicules spatiaux mais ne pas abuser de vos munitions.
Saurez-vous les employer comme il se doit ?●

*Testé sur AMIGA*

## Fiche technique

En bas de l'écran, une frise de trois centimètres de hauteur comportant six villes plus vos deux canons à laser constitue la base à protéger. Du haut de l'écran partent des rayons lumineux, semblables à des fusées de détresse ou des feux d'artifice : eux, ce sont les ennemis.
Vous allez donc diriger à l'aide du curseur de la souris votre tir au laser afin de couper les rayons mortels.
Le graphisme est donc très pauvre puisque ne met en scène que des rayons lumineux. Les effets sonores sont réduits aux bruits des tirs incessants. Voilà un jeu dont on se lassera très (trop) rapidement.



# CONSPIRATION

## LE DÉFI DES DERNIERS ROIS





FIREFLY

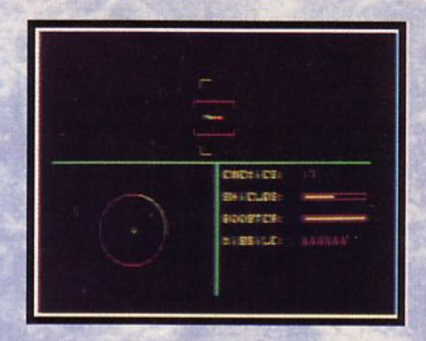
# FIREFLY

Ocean
Arcade/Espace

Si mon rédacteur en chef me voyait, je crois que j'aurais droit à une sérieuse "engueulade". Non pas qu'il soit de mauvaise composition, oh non, mais je crois qu'il n'apprécierait guère de me voir jouer presque toute la journée à ce jeu d'arcade/espace répondant au joli nom de Firefly. Il faut dire que généralement je ne m'acharne pas tant sur un "shoot-them-up" traditionnel...

Mais ce jeu a quelque chose de spécial, un "je ne sais quoi" d'attirant. Peut-être est-ce sa grande variété de tableaux, accessible dès le début de la partie par un choix sur une grille. Et puis Firefly demande au joueur un comportement assez méthodique du genre : "Avant de passer à la section suivante, je nettoie d'abord celle-ci". Il ne faut, en effet, rien laisser au hasard.

Le but du jeu est de libérer des secteurs d'une étrange galaxie en éliminant les générateurs d'ennemis. Pour cela, un plan du secteur apparaît en bas de l'écran vous montrant votre position et vous indiquant celle des ennemis et des blocs de téléportation. Deux jauges sont aussi présentes : celle du fuel et celle de votre énergie. Au départ de chaque mission, vous pou-



vez choisir le secteur à nettoyer sur une grille et même changer leur disposition sur cette même grille. Ah ! Je vois que vous avez déjà cassé votre petit cochon rose pour vous offrir Firefly : vous avez raison car c'est un soft très agréable.●

*Testé sur C64*

## Fiche technique

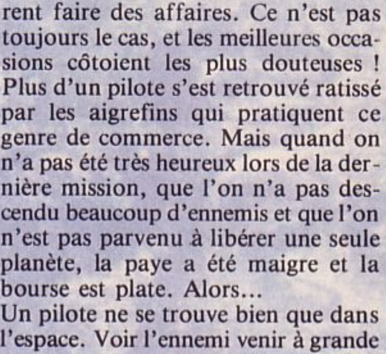
Une multitude de tableaux aux reliefs et aux couleurs très différents les uns des autres, c'est ce que vous trouverez dans Firefly. La musique est géniale, les graphismes et l'animation super et le plaisir de jouer n'est pas prêt de s'en aller. C'est un bon logiciel pour un seul joueur, il se joue uniquement au joystick. A posséder si vous êtes un mordu de ces jeux d'arcade/espace.

# STAR LORD

Softbook
Arcade

Il y a environ un demi-yucca (deux siècles), nous vivions heureux sur Hira, notre belle planète. Et puis, les Onyxis sont venus ; ils ont semé le trouble et déclenché une guerre intergalactique qui n'a pas cessé depuis.
Aussi a-t-il été nécessaire que nous recherchions des pilotes de première qualité pour surveiller les abords de la galaxie et repousser les Onyxis à ses confins. Chaque pilote est durement entraîné et devient rapidement un excellent combattant. S'ils commencent leur carrière comme simples soldats, les meilleurs peuvent espérer atteindre le grade suprême : Star Lord.
Nous mettons à leur disposition une magnifique machine : le Xitron. Le pilote dispose des meilleurs moteurs dont les boosters Hyper Space qui leur permettent d'atteindre des vitesses fabuleuses les mettant rapidement à portée des ennemis. Un radar détecte toute présence autour du Xitron. Des boucliers efficaces, mais pas éternels, leur permettent d'encaisser les chocs les plus violents et les explosions les plus puissantes des munitions Onyxis. Les ennemis arrivent de toute part mais le Xitron peut entrer en rotation pour tirer avec ses canons sur tout ce qui bouge. Naturellement, cette vitesse de rotation est variable. Les canons lasers ne seraient pas suffisants pour répondre à une attaque en groupe, et les Onyxis adorent se battre à dix contre un, nous avons donc doté les vaisseaux d'attaque de missiles Hypertorps qui éliminent toute présence hostile dans un certain rayon. Ces armes sont efficaces mais lourdes donc peu nombreuses. Il est recommandé de ne les utiliser que dans les cas extrêmes et uniquement pour des distances supérieures à la portée des lasers.
Il est rare qu'un vaisseau ne subisse pas de dommages au cours d'un combat. Les pilotes cherchent alors à se poser sur une base pour réparer et refaire le plein d'énergie et de munitions. Les réparations ne sont pas gratuites et les plus fauchés fréquentent le marché noir où ils espèrent faire des affaires. Ce n'est pas toujours le cas, et les meilleures occasions côtoient les plus douteuses ! Plus d'un pilote s'est retrouvé ratissé par les aigrefins qui pratiquent ce genre de commerce. Mais quand on n'a pas été très heureux lors de la dernière mission, que l'on n'a pas descendu beaucoup d'ennemis et que l'on n'est pas parvenu à libérer une seule planète, la paye a été maigre et la bourse est plate. Alors...



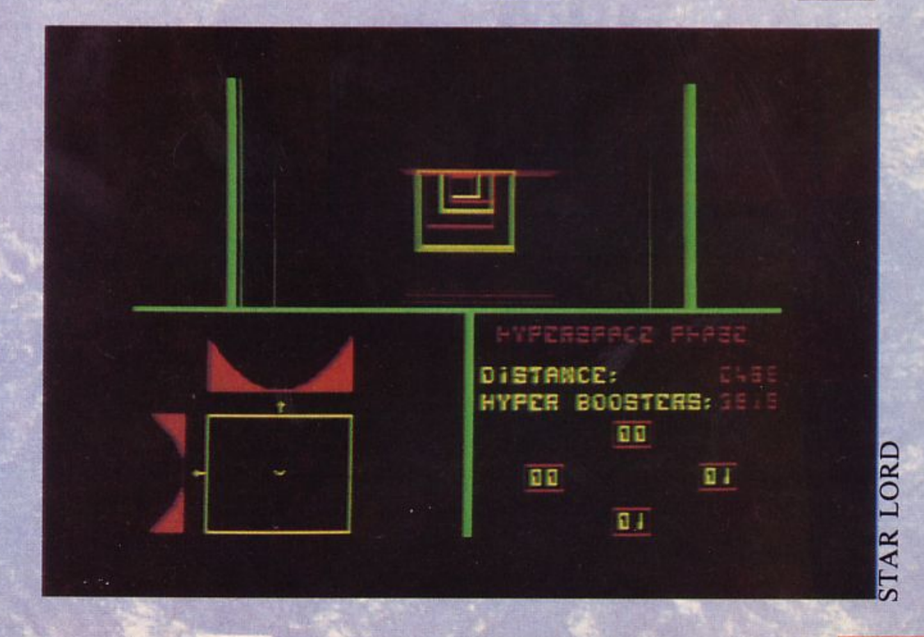


Un pilote ne se trouve bien que dans l'espace. Voir l'ennemi venir à grande vitesse vers vous, l'esquiver au dernier moment, exécuter une rotation parfaite, le poursuivre et le tirer au laser, c'est le pied ! Mais se trouver au centre d'un essaim d'Onyxis qui ne vous veulent pas de bien, ça fout les boules ! Les meilleurs manœuvriers et les meilleurs tireurs s'en tireront, mais les autres ?●

*Testé sur COMPATIBLE PC*

## Fiche technique

Un très beau jeu. Très spectaculaire. On ne s'ennuie pas. Le graphisme est en trois dimensions de type fil de fer. Tout va très vite et la touche de pause n'est pas superflue. Les commandes ne sont pas vraiment complexes et le joueur n'aura pas à se transformer en pieuvre à huit bras pour tirer le meilleur parti de son vaisseau spatial. De plus, les parties peuvent être sauvegardées.
De longues heures de plaisir en perspective !












SPACE RACER

# SPACE RACER

Loriciels
Arcade

Mai 2052. Les courses de moto ont bien changé. Désormais, on ne reste plus les deux roues sur le sol. Les engins flottent dans l'air, ce qui ajoute une difficulté supplémentaire aux compétitions. Compétitions ? Ce n'est pas le mot. En fait, il n'y a pas d'enjeu à ces courses. Notre but, c'est d'apprendre à se surpasser. Avec tout ce que cela suppose et sous-entend... Chaque concurrent n'a plus qu'une seule idée : découvrir et franchir ses propres limites, les limites de sa propre peur.

Les engins, des scooters, sont sophistiqués mais se pilotent comme de simples motos. Par contre, la hauteur au-dessus du sol influe sur la vitesse : il convient donc de trouver la bonne ! Pour courir, on suit une piste, une sorte de rail dont il faut s'éloigner le moins possible. Et ce n'est pas tout : des obstacles sont disposés sur le bord de la piste. La vitesse aidant, les percuter est terriblement dangereux ! Chaque choc, avec un obstacle ou un autre concurrent fait perdre de l'énergie et, par là même, constitue un handicap. Dès que la quantité d'énergie, matérialisée par une rangée de diodes électroluminescentes est proche de zéro, une sphère apparaît sur le rail. En la percutant, on récupère de l'énergie pour continuer.

Notre plaisir consiste à parcourir ces immensités ayant pour décors des paysages d'une remarquable beauté. Il est vrai que, après le grand cataclysme de l'an 2022, nous avons reconstruit notre monde avec une esthétique différente.

Pour vaincre, nous sommes prêts à tout... même à anéantir les autres concurrents au moyen d'une arme ressemblant à un lance-flammes, mais pour la beauté du geste, on tente parfois de ne pas s'en servir !

Il paraît que, vers la fin du 20e siècle, sur les routes se déroulaient des sortes de joutes auxquelles excellait un certain Mad Max... Peut-être descendons-nous de lui ?●




*Testé sur **ATARI ST***

## Fiche technique

Vous cassez pas la tête, voilà un futur "top" de hit-parade. Space Racer à tous les atouts du bon jeu d'arcade : bien réalisé, suffisamment difficile, original et... simple à utiliser. On commande le scooter avec le joystick : il y aura intérêt à disposer d'un modèle à ventouses, car l'autre main doit rester libre afin d'actionner la barre d'espace pour tirer. La difficulté consiste à maintenir le scooter sur la bonne trajectoire et à la bonne hauteur. Le poussoir de tir dose la vitesse. Il y a trois parcours aux décors différents. Admirez la beauté des paysages : le premier parcours et son univers verdoyant où l'on croirait apercevoir les temples d'Angkor ; le second avec sa ville sous globe, riche en détails ; le troisième où les crânes qui ornent l'horizon renforcent l'atmosphère dangereuse de la course.

Côté graphique, choix des couleurs et mouvements du scooter (basculement dans les courbes, etc.) sont très étudiés. Le mouvement d'épaule du pilote dans les virages, le tournoiement du scooter après un choc, l'attitude du motard, qui s'aplatit bras écartés, mains ouvertes, contre un panneau, portent à croire que l'on regarde un dessin animé !

Les sons n'ont pas été oubliés (sans parler de la musique géniale sur la page titre) : ils sont très réalistes.

Si après tout ça, vous n'avez pas compris qu'on a drôlement aimé Space Racer... Au fait, avez-vous lu dans Arcades n° 5 l'historique de sa création ?

(Attention ! La préversion que nous avons testée ne tournait pas sur 1040 nouvelle ROM...)






# XR-35

Anco
Arcade/Espace

XR-35 est, sans nul doute, l'un des plus jolis logiciels d'arcade/espace que l'on ait pu rencontrer jusqu'à ce jour sur Amiga. Goldrunner était superbe, mais XR-35 risque peut-être de rivaliser avec cette tête de hit. Le scénario est le même que dans tous ces jeux pour lesquels l'unique solution est de tirer sur tout ce qui bouge, mais bien sûr le plus calmement possible : "Tuer en gardant son sang-froid, quoi !"
Alors, quels atouts peuvent faire la différence entre un bon et un mauvais logiciel de ce type ?
D'abord, le graphisme : c'est lui qui, en effet, vous fera apprécier ou non le jeu dès les premières images. Ensuite, vous saisirez votre joystick et tenterez de manœuvrer votre vaisseau spatial : si l'animation est mauvaise, limitée soit par sa vitesse, soit par ses possibilités de changements de direction, alors vous rangerez bien vite votre disquette dans le fond du tiroir en vous disant que vous auriez mieux fait d'économiser votre argent de poche pour un jeu plus intéressant... Et puis, il y a les ennemis. D'eux aussi dépendra votre jugement : s'ils sont moches, mous, volant moins bien qu'un fer à repasser (sans vapeur bien sûr) et destructibles au premier regard que vous leur lancez le soft n'aura aucune chance de plaire.




SPACE RACER

Quant aux bruitages, bien que n'étant pas de première importance pour le jeu, il est préférable qu'ils soient agréables à l'oreille et un tantinet réalistes. Alors et XR-35 ? Pour en savoir plus, lisez la fiche technique...●

*Testé sur Amiga*

## Fiche technique

Si l'on a tout à l'heure comparé XR-35 à Goldrunner, c'est tout simplement parce qu'ils semblaient posséder un point commun : la qualité de la réalisation. En effet, XR-35 possède un graphisme très fin, très coloré, qui de plus a su mettre en valeur le relief des matériaux constituant les bases, les ennemis ou votre vaisseau. Il semble, par moment, que votre engin progresse au milieu de tubulures d'alu (dont on voit même les soudures) ou aux confins d'un univers galactique aux cinq scrollings horizontaux. Les ennemis eux, sont animés de mouvements assez divers, rompant avec la monotonie des sinusoïdes (devenues un peu trop courantes ces derniers temps...).
L'animation est rapide, les effets sonores sont en harmonie parfaite avec les décors. Bref, un bon, un très bon jeu d'arcade/espace, à posséder le plus vite possible. (A noter en outre, une occupation complète de l'écran, comme si vous jouiez sur une vraie machine d'arcade).

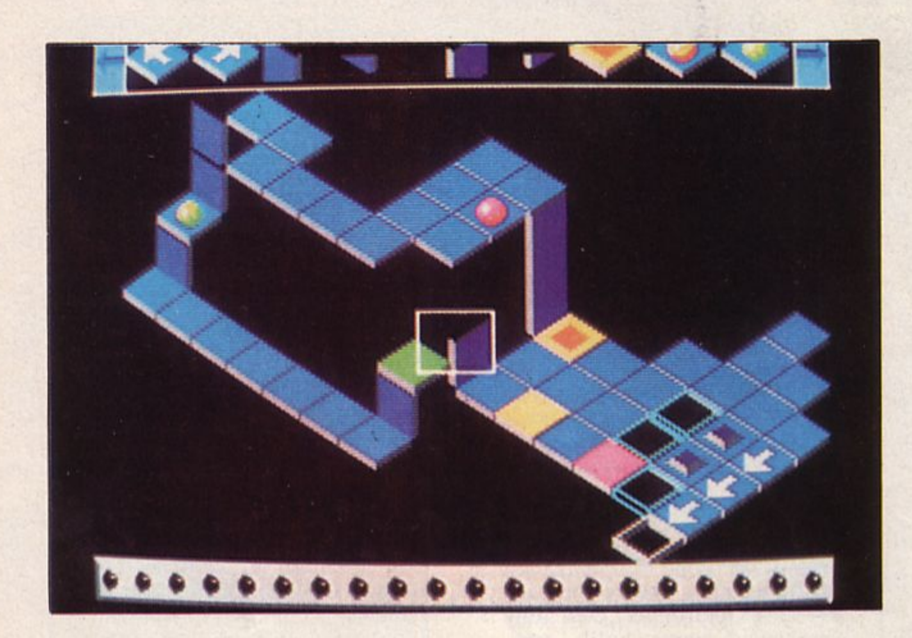



XR-35




*Ere Informatique*
*Arcade*

# SPIDERTRONIC



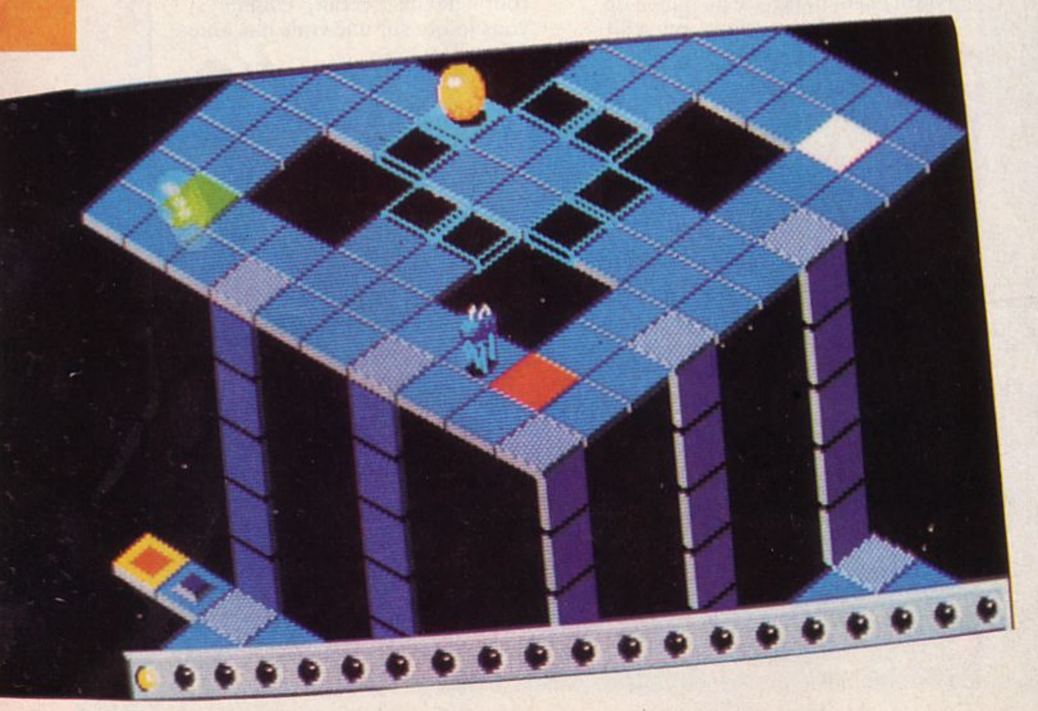
Pauvre Spidertronic ! Elle a perdu le contrôle de sa gigantesque toile de l'espace. Et comme chacun sait, il n'existe rien de plus important pour une araignée que ce fin tissage... De vilaines balles tuantes viennent en effet d'envahir son univers.

Spidertronic n'a plus qu'une solution : parcourir les dix tableaux de sa toile afin de récupérer les dalles de couleurs lui permettant de progresser à l'intérieur de son monde étrange. Bien sûr, puisqu'une araignée spatiale est très différente d'une araignée terrienne, il va de soi que sa toile n'a en commun avec ces jolies dentelles argentées sur lesquelles perlent la rosée, que le nom.

Cette toile spatiale est constituée de dalles carrées de couleur bleue. Toutefois, certaines d'entre elles se teintent parfois de tons différents (rose, vert, jaune...). C'est alors que Spidertronic doit les récupérer et les transférer dans une zone spéciale. Lorsque toutes les dalles colorées sont présentes dans cette zone, Spidertronic peut être téléportée au niveau supérieur de son univers.

"Enfantin !" pensez-vous, mais pas du tout car notre brave tisseuse doit sans cesse éviter les affreuses balles tuantes (non ! pas les boules puantes !). Si Spidertronic parvient sans difficulté au 10ème niveau, elle aura sans nul doute envie de continuer son œuvre architecturale. C'est pourquoi elle dispose d'un éditeur de toiles indispensable à toute araignée...●

*Testé sur ST*

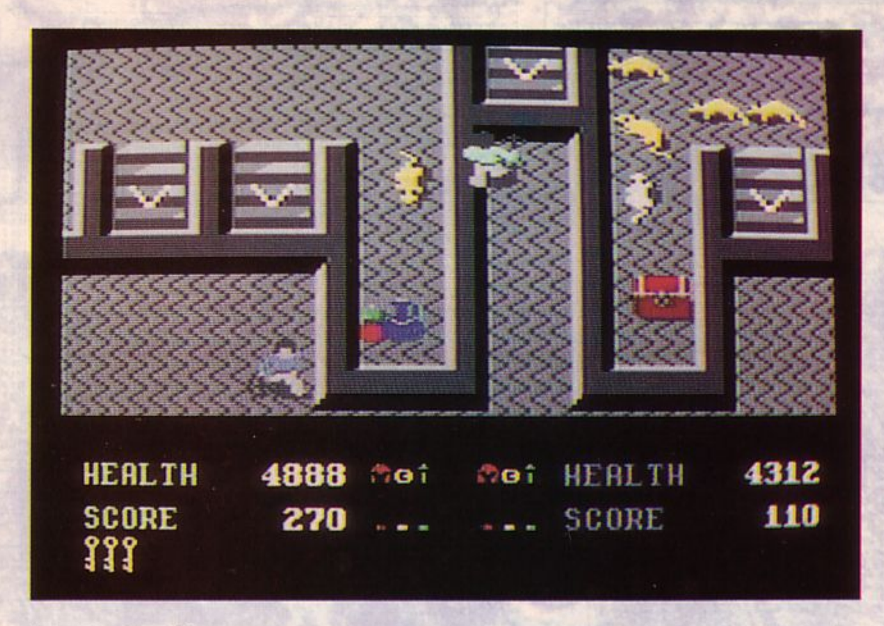


## Fiche technique

Des mêmes auteurs que Trauma et Altaïr, Spidertronic devrait ravir les passionnés d'arcade. Rien à voir bien sûr avec les deux softs nommés précédemment, si ce n'est la qualité de la réalisation. Ce jeu, en effet, très coloré vous transporte au centre de l'espace, au fil des toiles géométriques...
A première vue, Spidertronic pourrait ressembler à Marble Madness, mais en fait lors du jeu, on se rend rapidement compte qu'il est tout à fait différent.




C'est en quelque sorte un jeu de piste dans lequel l'araignée (c'est-à-dire vous) doit réunir divers éléments. Spidertronic est de l'arcade d'un bon cru, surtout au point de vue graphismes et animation. La musique s'harmonise avec le décor sans toutefois être extraordinaire. Ce n'est certes pas un jeu exceptionnel mais l'ensemble est bien plus que satisfaisant : à posséder.




# DEMON STALKERS



Electronic Arts
Arcade

## Fiche technique

Bâti sur le concept de "Gauntlet", Demon Stalkers demande au joueur beaucoup d'habileté et de perspicacité pour explorer les 99 niveaux qui le composent. De par leur nombre et leur variété, ils assurent un plaisir renouvelé lors de chaque partie... pour peu que l'on progresse ! Le meilleur moyen consiste encore à y jouer à deux.
Les animations sont correctes : il est vrai que les sprites ne sont pas de grande taille. Le scrolling, multidirectionnel est rapide. Les effets sonores sont agréables.
Le niveau de difficulté va croissant et les experts de ce genre de jeu ne devraient pas être déçus. Du reste, le manuel d'accompagnement leur dispense quelques bons conseils.
Mais l'originalité de Demon Stalkers, c'est aussi la possibilité d'élaborer le tracé de ses propres caves et de les encombrer d'embûches. On dispose pour cela d'un éditeur très complet qui a pour avantage annexe de permettre d'explorer un niveau pour en découvrir les difficultés.
Un jeu complet, pas très original certes, mais de bonne qualité qui séduira les amateurs du genre, d'autant plus qu'il leur permettra d'exercer des talents de "concepteur".

Tout s'effondre dans ce royaume des mages, havre de paix et de prospérité construit par l'archimage Arthur, depuis que par mégarde on a libéré Calvrak, un horrible démon. Le monde des mages s'étendait sur plusieurs caves, bâties en marbre sur 99 niveaux, allant de la surface au plus profond de la terre et c'est sous la 100ème cave qu'est apparu Calvrak. Il passa dès lors à l'offensive, aidé par ses créatures maléfiques, rats et monstres en tout genre et réussit à envahir les caves d'Arthur. Il vous appartient, héros de l'impossible, de les combattre et de reconquérir les caves de marbre, armé d'une simple arbalète. Dans le dédale de chaque cave, toutes construites comme des labyrinthes, vous devrez rechercher clés et indices, sans oublier de vous nourrir, tout en combattant les créatures de Calvrak.

*Testé sur C64*

**SUR LE VIF**

*O.S. : Pas terrible les déplacements de ton engin...*

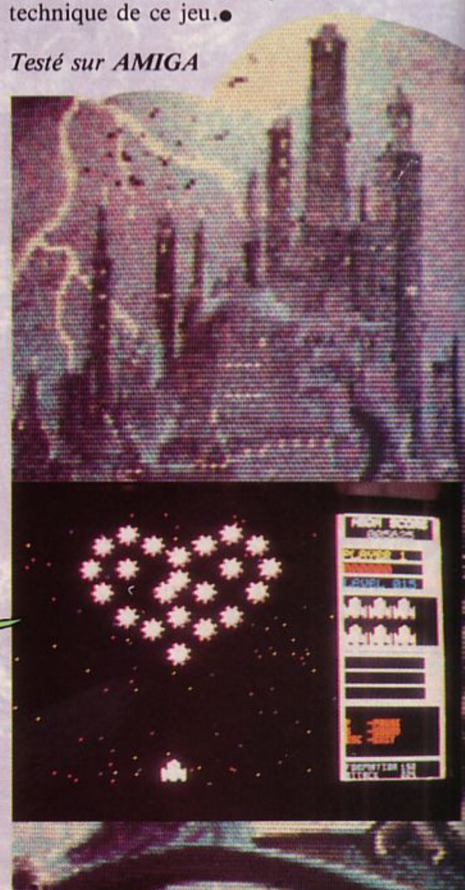
*C.V. : Mouais ! Et c'est pas d'main la veille qu'on sera aussi bien équipé que nos ennemis...*

# VYPER

Top Down
Arcade/Espace

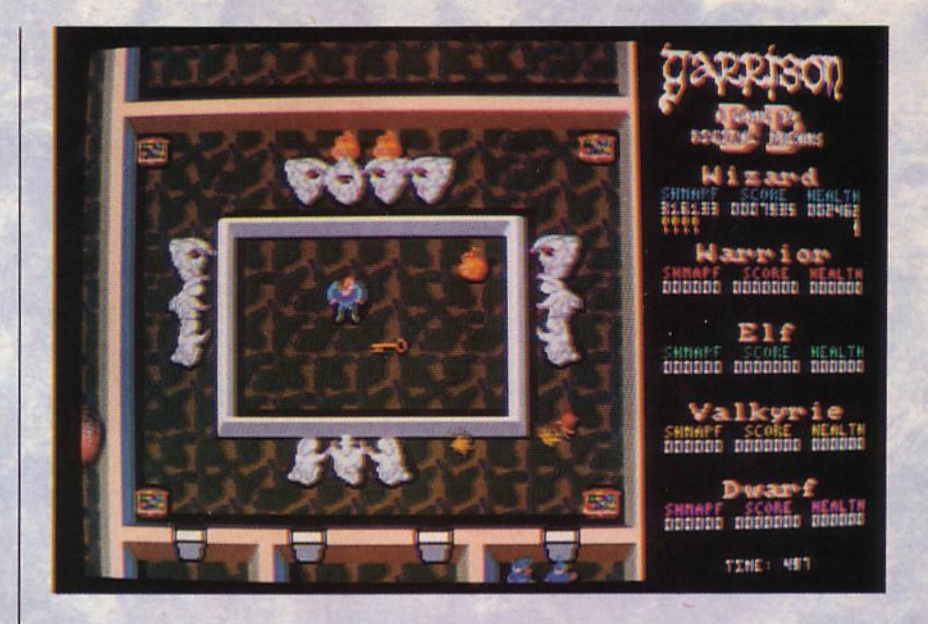
Tout le monde commence à s'intéresser à l'Amiga. Ainsi, l'on peut désormais choisir parmi différents titres. Par exemple, si vous aimez les "shoot them up" vous pourrez vous procurer "Goldrunner", "XR-35" ou si vous n'avez pas lu les critiques d'Arcades, vous opterez plutôt pour un "Alien Strike". De toutes façons, il vous est maintenant possible de choisir en fonction de certains critères : rapidité, diversité des ennemis, graphisme, scrollings, maniabilité de votre engin spatial, musique, etc. Quant au scénario, il est rarement original. Ce ne serait pas possible d'imaginer un "shoot them up" mettant en scène le rédacteur en chef d'Arcades tirant sur des idéogrammes japonais afin d'avoir le droit de se reposer un peu. Enfin, j'espère qu'au moment où j'écris ce banc d'essai, son avion n'est pas en train de servir de cible à quelque patrouille spatiale, de passage au pôle Nord... Bon, revenons à nos moutons, observons un peu le côté technique de ce jeu.●

*Testé sur AMIGA*



## Fiche technique

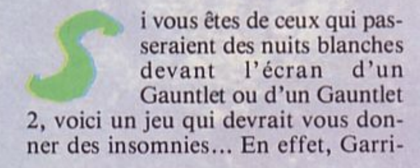
Si vous recherchez un vaisseau capable de s'orienter dans n'importe quelle direction, ne chargez pas Vyper. Il est, en effet, uniquement capable de bouger à gauche et à droite. Ici pas d'effets spéciaux, juste un vaisseau qui tire avec une arme toute simple.
Le son est celui de tous les jeux d'arcade/espace donc rien d'extraordinaire de ce côté.
En revanche, vous pouvez choisir le niveau par lequel vous commencerez (parmi les 80 proposés). Les ennemis sont pour chaque tableau tous identiques.
Si vous voulez en découvrir d'autres alors dépêchez-vous de passer au tableau suivant.






# GARRISON

**Digital Dreams**
**Arcade**



Si vous êtes de ceux qui passeraient des nuits blanches devant l'écran d'un Gauntlet ou d'un Gauntlet 2, voici un jeu qui devrait vous donner des insomnies... En effet, Garrison est très, très ressemblant aux deux jeux nommés précédemment, tant dans le choix des personnages (Merlin l'enchanteur, Valeria la Valkyrie, l'Elf, etc) que dans les tableaux eux-mêmes.
Si vous possédez un Amiga 500, vos personnages seront tous identiques à l'écran et c'est leur pouvoir qui les différenciera ; sinon vous aurez des héros bien distincts les uns par rapport aux autres.
L'histoire est très belle : la princesse Angélique risque de mourir à moins que vous ne la sauviez en découvrant l'herbe magique du sombre magicien. Pour cela, il vous faudra traverser les 128 salles aux multiples embûches, mais aussi aux multiples trésors. Bonne quête !●

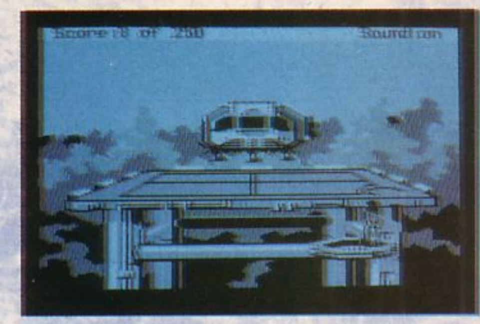
*Testé sur AMIGA*



## Fiche technique

La musique d'intro est très rock, la page de présentation bien dessinée et les bruitages fort ressemblants à des battements cardiaques. Vos ennemis sont nombreux et puissamment armés. Les plus "mignons" sont, sans nul doute, les fantômes qui hantent chacune des salles et guettent votre arrivée en regardant au-dessus des murs. Cette idée d'ennemis curieux est franchement sympa. Pour le reste, rien de bien extraordinaire si ce n'est un bon jeu de reliefs, ombres et perspectives. Garrison est plus joli que les Gauntlets mais n'est pas tellement plus maniable. A vous d'en juger...

Sierra
Aventure




Vous vous souvenez certainement du premier épisode de Space Quest. Non ? Mais si, "Le combat des Sariens" dans lequel ces pirates de l'espace mettaient la main sur le générateur stellaire d'Arcada, votre vaisseau ! Et vous leur aviez mis la pâtée. Aussi, voici maintenant "La revanche de Vohaul" où vous êtes toujours Roger Wilco et devez faire face au savant fou Vohaul.

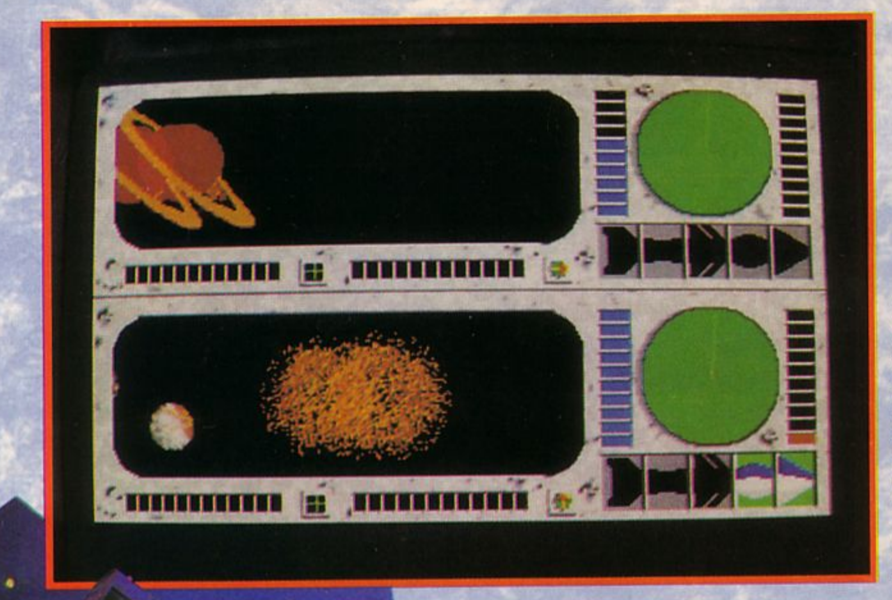
Au regard de vos talents on vous a mis de corvée de balayage de la station interspatiale. Vous avez endossé votre scaphandre autonome et vous faites le ménage avec votre petit balai en fibre de coco, poussant devant vous un petit tas de poussière sidérale. Tout à coup, votre montre bracelet se met à sonner. "Encore un emm..." vous dites-vous. Vous jetez un petit coup d'œil à l'heure et à la température ambiante et décidez qu'il est plus urgent de consulter votre horoscope avant de répondre à l'appel. On vous promet une promotion. S'il y a promotion, cela vaut peut-être la peine de répondre à l'appel. Le visage de votre interlocuteur apparaît sur l'écran de votre bracelet-montre-horoscope-thermomètre-visiophone-lampe à souder-débouche WC-couteau suisse-poêle à frire-cure dents-brosse à reluire et sa voix vous interpelle joyeusement : "Remuez-vous ! Filez à la navette qui vient de rentrer, il y a un peu de nettoyage à y faire. Un passager s'est laissé aller avec son mal de l'espace". Le pied, quoi ! Vous vous placez alors sur le transporteur en marchant sur les murs (pas de pesanteur !) et vous vous retrouvez dans la salle de décontamination où il est préférable de vous débarrasser de votre combinaison avant de pénétrer dans la salle des commandes. Là, on vous renseigne sur la navette en question et vous vous y rendez à travers le dédale des coursives. Vous êtes enjoué car vous savez que votre travail va vous mettre en appétit, et c'est d'un pas assuré que vous grimpez dans la navette et commencez votre détection nasale qui vous mènera immanquablement vers l'objet de votre présence. Surprise, on vous attendait ! Deux

Score:8 of 250 Sound:on

A sagging mass of flesh that appears to have been human at one time. Tubes and wires extend from his body leading to machines which keep him alive. Suddenly, his visage stirs and he begins to speak.

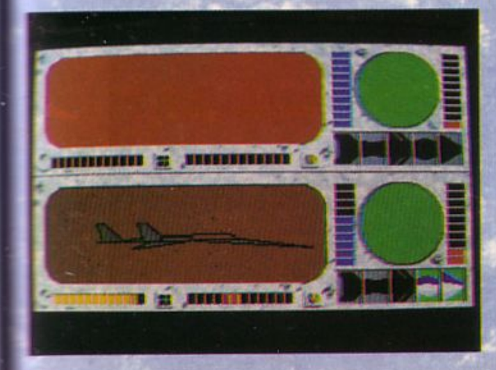
blancs-becs marchent sur vous et vous administrent la raclée de votre vie. Vous vous réveillez devant une espèce de masse informe reliée par des tuyaux à des appareillages et qui devait ressembler, jadis, à un humain. Il commence à raconter sa vie et notamment l'épisode particulièrement douloureux de sa défaite contre vous dans le précédent épisode de Space Quest où vous lui aviez infligé une défaite mémorable. Il vous apprend qu'il a mis au point une arme redoutable qui rendra la vie impossible à tous les humains : une armée d'agents d'assurance en porte à porte ! On en frémit d'horreur !
Et l'aventure commence. Retirons-nous sur la pointe des pieds, c'est à vous de jouer.●

*Testé sur* ***COMPATIBLE PC***



## Fiche technique

Un graphisme et une animation réussis et surtout beaucoup d'humour dans ce jeu. Une franche partie de rigolade vous attend à travers les multiples écrans de Space Quest II. A condition toutefois que vous ayez une bonne connaissance du dialecte américain, les textes étant nombreux. Il serait temps que les éditeurs réalisent, sans parler du respect de leur clientèle, que leurs ventes augmenteraient s'ils proposaient des versions francisées de leurs jeux, de nombreux acheteurs refusant de se faire greffer un dictionnaire anglais !
Particulièrement dommage avec ce jeu qui possède le gros avantage de ne pas se prendre au sérieux.



# GALACTIC INVASION

Microillusions
Arcade/Espace

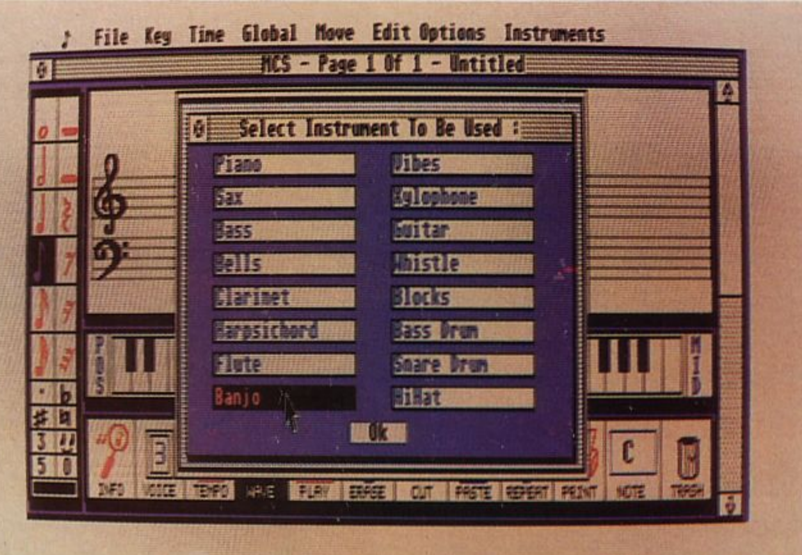
Voilà venu l'instant ultime de prendre le départ de cette mission de la dernière chance. Aux commandes de son vaisseau intergalactique, l'équipe d'Arcades, armée de courage, pérégrine à travers la voie lactée d'une lointaine galaxie. Son dessein ? Anéantir à tout jamais la puissance de ses ennemis, des êtres étrangers venus, sans nul doute, d'une lointaine planète d'une galaxie inexplorée.
Au manche du vaisseau, Denis, le rédacteur en chef tente de récupérer à droite et à gauche les morceaux de missiles qui permettront de détruire définitivement les stations ennemies. A la direction des opérations : Marcel (rédacteur en chef de PCompatibles et Mégahertz). C'est lui qui donne l'ordre de tirer afin de "vitrifier" (comme il se plaît à dire) la galaxie. Quant au reportage de la mission, il a bien sûr été confié à Olivier, le cameraman fou de CPC.

Dans la cabine, les haut-parleurs crachent une musique angoissante, juste histoire de faire fuir les petits curieux qui prendraient cette mission pour une promenade dominicale : c'est que l'heure est grave. Pas question de s'arrêter sur cette belle planète violette pour y déguster les spécialités locales (même si Olivier, le ventre plus grand que les yeux, réclame à cor et à cri de la mortadelle pour son goûter).
De toutes façons, si l'équipe mène à bien sa mission de destruction, elle aura droit, dès son retour, à son assiette de crêpes hebdomadaire. Alors, en route pour la galaxie, le devoir les appelle.●

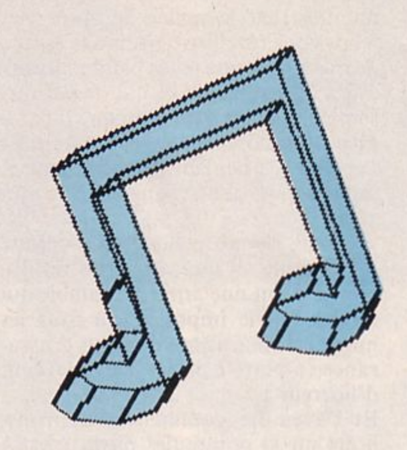
*Testé sur* ***AMIGA***

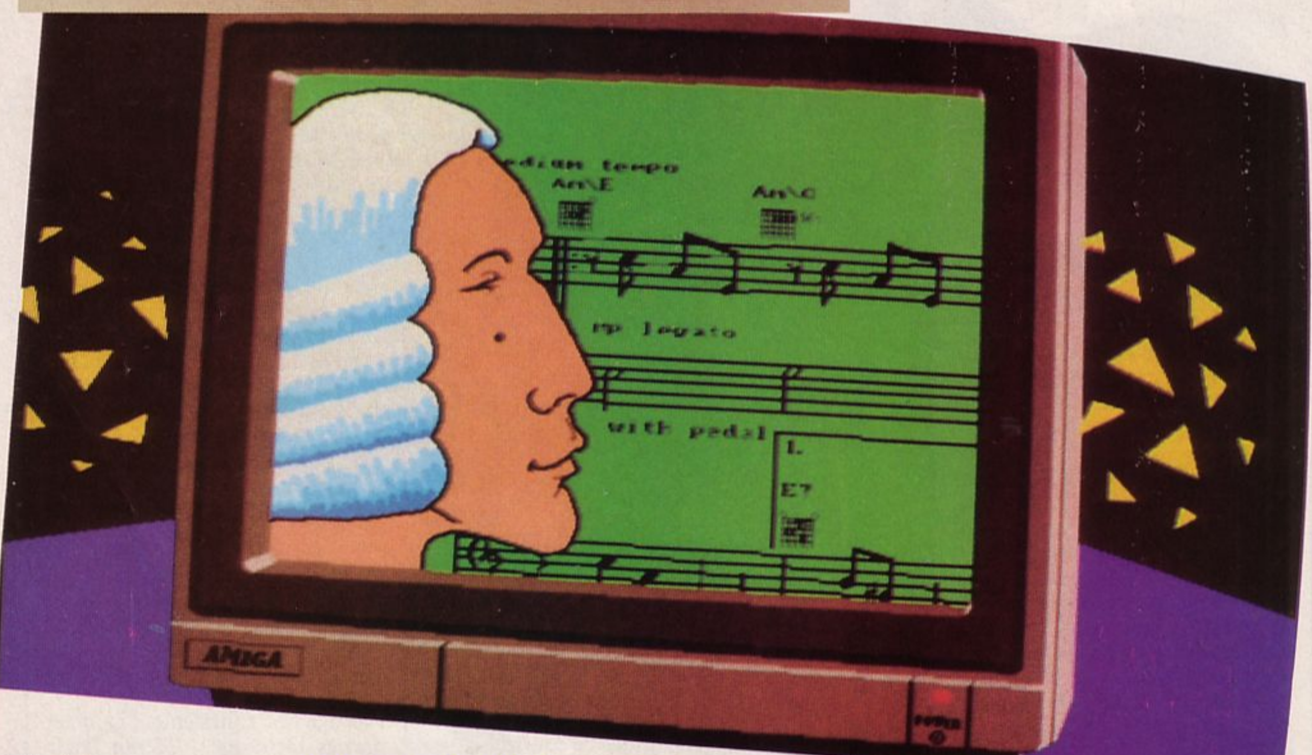
## Fiche technique

Partagé horizontalement en deux parties identiques, l'écran laisse apparaître une fenêtre s'ouvrant sur la galaxie, des compteurs de vitesse et d'énergie et l'indispensable radar. Une silhouette de missile découpée en cinq parties constitue le puzzle à reconstituer afin de détruire l'ennemi.
Celui-ci pourra être soit votre micro, soit un adversaire contre lequel vous jouerez en tête à tête ou à distance par l'intermédiaire du modem. La musique est horriblement angoissante, les graphismes sont soignés et l'animation aussi réelle que si l'on se promenait véritablement dans la galaxie. Galactic Invasion est un bon jeu, à acheter sans hésitation.




MUSIC CONSTRUCTION SET



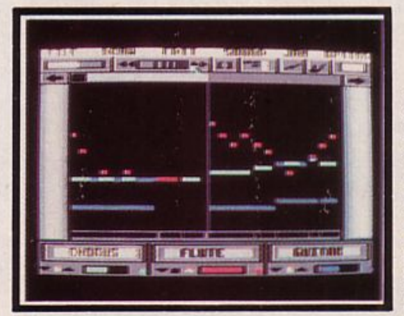



# MUSIC CONSTRUCTION SET

*Electronic Arts Utilitaire musique*

Que tu te prennes pour Mozart ou Goldmann, si tu as envie de créer tes propres mélodies, il te faut quelques notions de solfège.
Hélas ! Quoi de plus rébarbatif que les leçons reçues à l'école. C'est à vous dégoûter à tout jamais de faire de la musique. Et pourtant ! C'est si agréable de savoir tirer d'un instrument des notes fantastiques, des symphonies toutes plus belles les unes que les autres.

Pour remédier à ce type de problème, Electronic Arts a depuis peu sorti plusieurs utilitaires musicaux. Après Instrument Music, un excellent logiciel, voici Music Construction Set. Exploitable avec ou sans interface Midi, ce soft permettra à l'utilisateur de composer des mélodies, de les modifier en changeant le tempo, en inserant des notes, en choisissant différents instruments, en modulant le tout grâce à un choix impressionnant de menus accessibles à tout moment. Une fois sau-




INSTANT MUSIC

vée, la mélodie pourra même être imprimée ce qui permettra de posséder une "partition papier".
A ces nombreuses possibilités s'ajoute celle de travailler à partir de thèmes célèbres.●

*Testé sur ST*

## Fiche technique

Malgré une notice encore en anglais, cet utilitaire propose de nombreuses possibilités d'utilisation très faciles à manipuler. En effet, conçu de manière à avoir à tout moment accès à bon nombre de menus, il n'en est pas moins clair : ces menus se trouvent situés tout autour de l'écran principal, ce qui n'enlève rien à la clarté de celui-ci.
Music Construction Set se travaille uniquement à la souris, ce qui simplifie les différentes opérations. Les notes sont représentées comme sur une véritable partition avec les portées, les croches, les noires, bref, tout ce qu'il faut pour vous apporter de solides bases musicales.

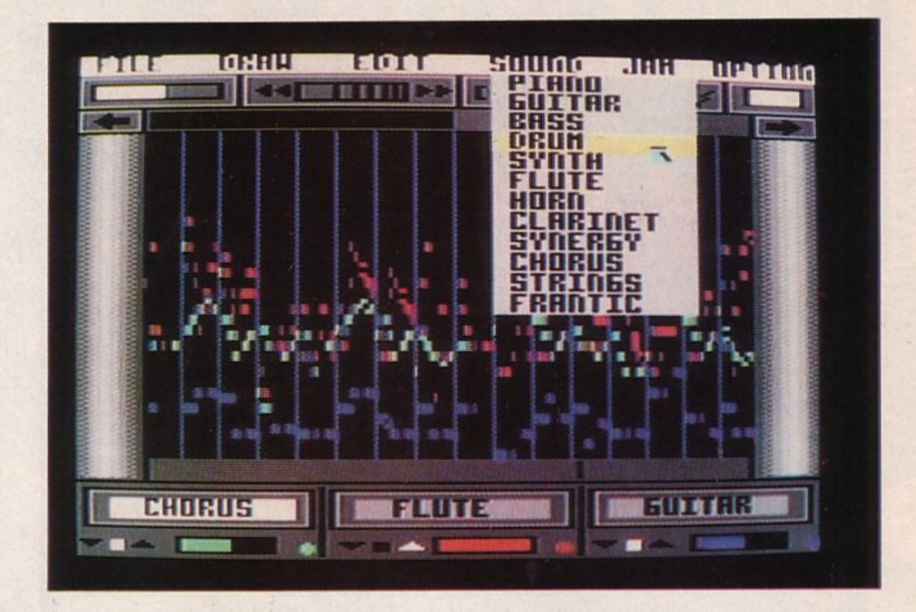
# INSTANT MUSIC

Electronic Arts
Utilitaire musique

La musique à l'heure de la micro, ce n'est pas vraiment une nouveauté. Pourtant, il est désormais possible de s'y adonner sur quelque machine que l'on possède. A cet effet, il existe d'excellents utilitaires. Nous vous avons déjà présenté "The Music Studio" sur Amiga ou des logiciels plus simples tel "Music 3 Voix" sur Thomson. Cette fois, il s'agit d'Instant Music, logiciel disponible sur C64/128 et Amiga. Au vu de la qualité acoustique de ces machines, il nous semblait évident que le résultat allait être intéressant.
Nous nous sommes d'abord réservés un petit temps pour l'audition des différents thèmes proposés dans le catalogue (62 titres). Puis, après avoir choisi l'un d'entre eux, nous avons modifié le choix des instruments, leur volume et leur tonalité. Non contents de ces changements, il nous a fallu aussi transformer le rythme et modifier la portée. Le résultat ? Une cacophonie ? Non, pas du tout ! Juste une nouvelle mélodie. La rédaction s'est alors transformée successivement en cathédrale, puis en boîte de jazz, sans oublier bien sûr les tavernes irlandaises (à ce sujet, je tiens à préciser que la bière n'était pas au rendez-vous. Non mais ! On est sobre nous...).
Nous y avons passé des heures sans même voir passer le temps. C'était absolument passionnant, c'est pourquoi aujourd'hui nous vous encourageons à acheter le plus rapidement possible cet utilitaire bien plus qu'utile !●

*Testé sur C64*




## Fiche technique

Néophyte ou musicien chevronné, voici un logiciel que tu peux te procurer (que tu dois, que dis-je !) si tu veux transformer ton micro en orchestre classique, jazz, rock ou autre. Il te sera possible de modifier l'orchestration, le tempo et même les accords de thèmes déjà au catalogue, ou mieux, de composer de toutes pièces de nouvelles mélodies.
A cet effet, tu peux travailler ta partition par petits morceaux en utilisant la fonction zoom, changer la tonalité d'un instrument ou plutôt d'une famille d'instruments. Tu as en effet la possibilité de faire jouer simultanément trois catégories d'instruments dont tu pourras à loisir augmenter ou diminuer le volume. Les notes sont représentées par des traits plus ou moins longs symbolisant leur durée. Chacun des 3 instruments est représenté par une partition de couleur différente, ceci te permettra de suivre, sans aucun problème, la mélodie. Rien ne t'empêchera, ensuite, de sauvegarder ta composition, toujours grâce aux menus très clairs dont est pourvu "Instant Music".

Une seule ombre au tableau : la ressemblance de certains instruments avec leur véritable son. La sonorité du piano, peut sembler, dans certains thèmes, très différente de la normale.

Mais peut-on demander à un micro de remplacer tout à fait un orchestre philharmonique ? Dans l'ensemble, et malgré la notice anglaise (qui ne devrait pas tarder à être traduite en français), Instant Music est un utilitaire musical très bien réalisé et pas trop difficile d'accès : à posséder absolument.



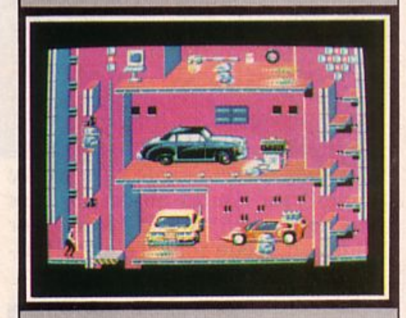

Huit gratte-ciel liés les uns aux autres par des couloirs immenses, huit gratte-ciel dont la vue d'avion fait étrangement penser à un barillet.
Mais que se passe-t-il donc à l'intérieur de cette immense cité ? Une atmosphère de peur règne sur ces ascenseurs, sur ces couloirs glacés, sur cet homme si petit.
Sa mission est terrible. Il doit retrouver parmi des multitudes de salles, un code secret, caché au hasard d'une étagère, d'une plante ou d'une voiture.
Il ne possède pour se défendre des envahisseurs de la cité, que sa souplesse, sa rapidité, sa ruse enfin. Car la mission aurait, en effet, été trop facile sans ennemis...

Les siens sont métalliques, connectés à une source d'énergie quasi indestructible, attirés par lui comme par un aimant.
Il devra les éviter afin de continuer sa lente progression parmi les nombreuses salles des buildings.
Dans chaque tour se trouve un code composé de 3 chiffres. Hélas, il lui arrivera souvent de trouver des chiffres qui ne seront pas les bons. Pour le savoir, il devra revenir à l'un des ascenseurs et procéder à un rapide contrôle du lecteur de code.
Pour mieux se repérer, il saura qu'à chaque immeuble correspond une activité facilement reconnaissable : l'immeuble ''remise en forme'' avec ses salles de body-building et de musculation en tout genre ; l'immeuble ''garage'' à l'intérieur duquel il trouvera voitures, barrières, pneus...
Heureusement, un plan lui permettra de se situer parmi les nombreux étages de chaque tour.
Il sait qu'en acceptant cette mission, il court un immense danger : la mort. Une mort qui lui arrivera soit par contact avec l'un des ennemis, soit par une horrible chute de plusieurs étages. Alors arrivera-t-il à la fin de cette seconde mission impossible ?●

*Testé sur ST*

## Fiche technique

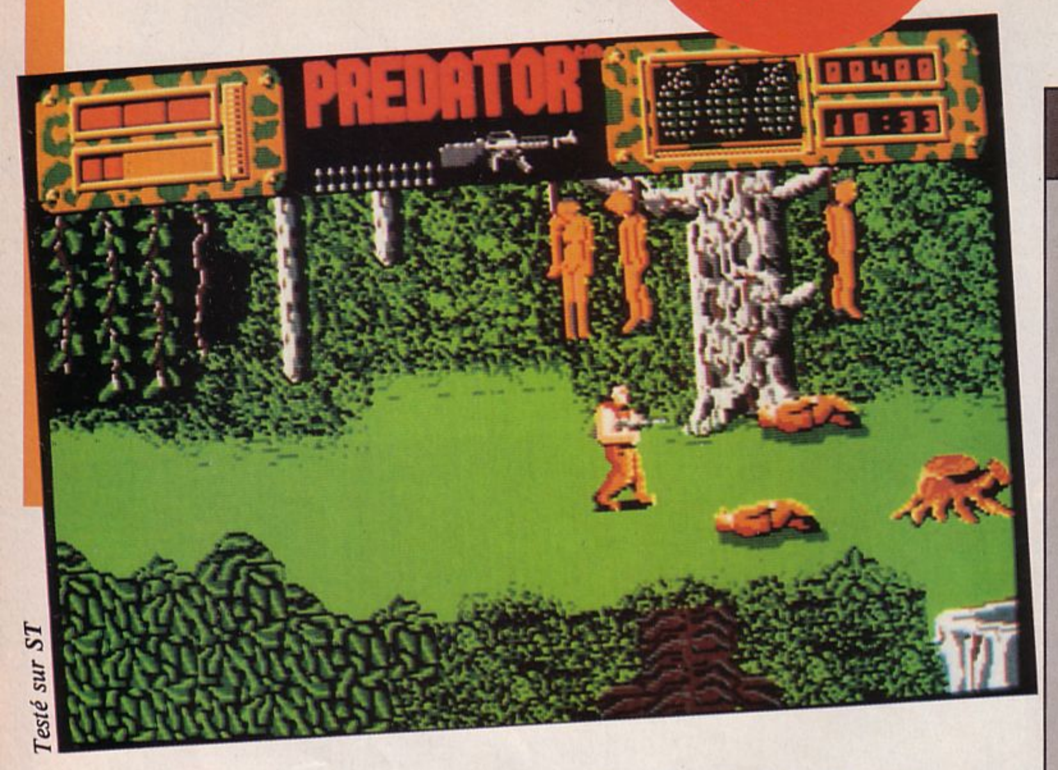
Des bruits de pas sur des tôles, des voyages en ascenseur, des explorations de salles multicolores, tel est le décor de cette mission. Votre héros est incroyablement souple et semble ne jamais se fatiguer.



Les couleurs sont vives, les graphismes très fins comme on sait le faire sur ST, l'animation très réussie, souple et rapide à la fois, des effets sonores très froids mais en harmonie avec le thème du logiciel. En un mot : un très bon jeu dont on ne se lassera pas vite. En outre, il semblerait que la version CPC soit d'un aussi bon tonneau que celle-ci.



Shackled™
DATA EAST
Déchaînez votre Imagination
Vos amis sont prisonniers dans le château mystérieux. Détachez les liens qui les retiennent et enchaînez-les à vous-même; ce n'est qu'alors que vous pourrez vous échapper. Libérez-en autant que vous le pouvez car ils se trouvent dans des conditions très pénibles, mais plus vous en aurez sur votre chaîne, plus vos progrès seront difficiles! Défendez-vous en choisissant parmi 8 armes différentes! Battez-vous tout au long des 112 étapes d'une aventure continuelle et passionnante! Déjouez vos ennemis; délivrez vos amis, échappez-vous à chaque étape, et alors seulement, vous aurez la liberté!
Copyright DATA EAST U.S.A. INC., 1988. Tous droits réservés.
Fabriqué sous licence de DATA EAST U.S.A. INC.
U.S. GOLD
Shackled est disponible
pour:
Amstrad CPC · Atari ST
CBM 64/128
Spectrum 48K/128K+2
Spectrum +3 · MSX



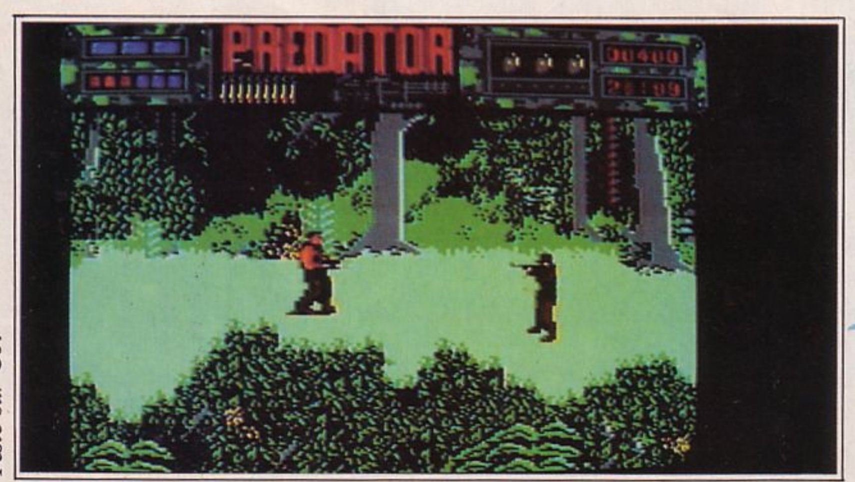

Testé sur ST

# PREDATOR

**Activision Arcade**

Le Bell Jet Ranger qui transportait ces foutus politiciens s'est crashé dans la jungle sud-américaine. Que diable pouvaient-ils foutre là-bas ? Y-a-t-il seulement des survivants ? Je ne donne pas cher de leur peau s'ils tombent sur la guérilla... A moins que tout ceci ne soit une mise en scène pour rencontrer les chefs des guérilleros ? Non, ça paraît trop gros !
Ce télex n'en dit pas bien long. D'habitude, je ne cherche pas trop à comprendre quand je pars en mission mais cette fois...
L'hélico vole de plus en plus bas, au ras de la cime des arbres. A mes côtés, Hawkins, Bill, Mac et les autres, casqués, armés sont prêts à gerber dès que le pilote entamera son stationnaire au-dessus de la clairière. Je sortirai en dernier.
D'instinct, je vérifie mon fusil-mitrailleur et les 3 grenades dont je dispose. L'expérience m'a appris à ne rien laisser au hasard. L'hélico se cabre. La lampe verte s'est allumée. Top largage !
Je cours à l'abri des buissons. J'entends déjà des tirs d'armes automatiques. Au sol, là, un corps : Ramirez s'est fait descendre. Foutus civils, ils nous ont mis dans un drôle de pétrin. Coûte que coûte, il faut les retrouver... et vivants si possible. Foi de commandant Shaefer, ils vont voir ce qu'est un mercenaire, ces guérilleros.

*Testé sur C64*



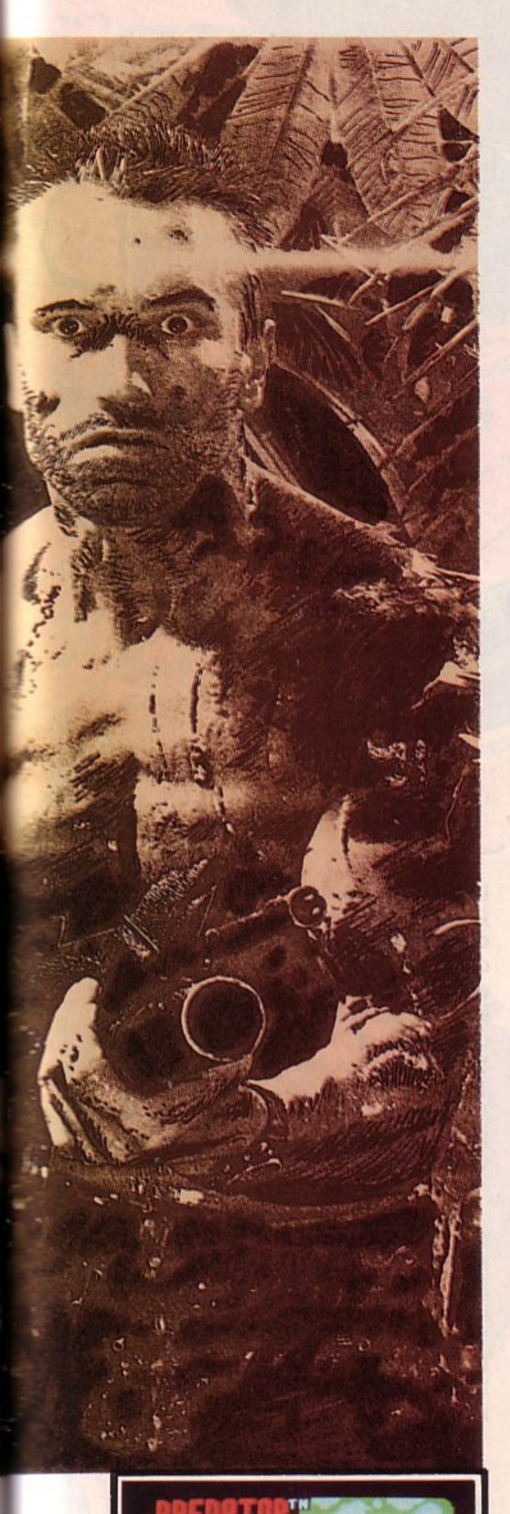

Testé sur C64

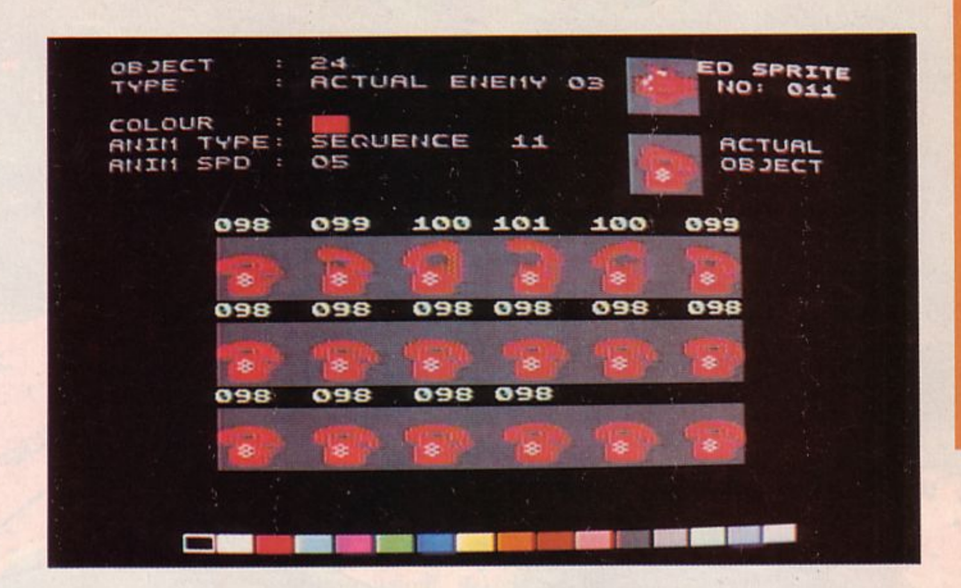
## Fiche technique

Vous aimez les jeux difficiles simulant la guerre ? Vous allez être servi ! Dans le genre, Predator va vous en donner pour votre fric. Schwarzenegger en herbe ou spécialiste de la guérilla, bonne chance !
Les graphismes et animations de la version C64 sont irréprochables : le sang gicle à chaque coup de feu. Si vous aimez... Les ennemis qui vous attendent sont multiples. Vautours agressifs, soldats embusqués dans le sol ou derrière les arbres, tireurs cachés et... un mystérieux adversaire qui vous traque à l'infra-rouge.
Le joystick commande toutes les actions, complété par l'utilisation de touches du clavier. Pas de musique dans ce jeu où les seuls sons proviennent des tirs.
La progression est difficile, très difficile, et le joueur aura tout intérêt à noter sur un plan l'emplacement des embûches qui l'attendent. Le temps est limité et il faudra apprendre à économiser les munitions et savoir retrouver, sur les corps couchés au sol, un armement qui pourra aider à progresser.
Seule ombre au tableau : entre 2 parties, il faut attendre 1 minute 15 pour que les données du jeu se réinitialisent. Dur !
**Version ST :** Belle mise en scène avec l'arrivée de l'hélico et la descente du commando. Bravo pour les bruitages ! Animations et graphismes sont à la hauteur de la machine. Le jeu est un peu plus facile que sur C64 mais cette nuance ne doit pas laisser trop d'espoirs !
**Version CPC :** Assaillants plus nombreux mais jeu beaucoup plus lent. On voit les balles sortir du FM ! Le jeu n'occupe qu'une surface équivalente à la moitié de l'écran. Il est limité par les possibilités techniques du CPC mais reste suffisamment difficile à jouer pour présenter un intérêt aux yeux des spécialistes du genre.

**SUR LE VIF**

*O.S. : Tiens, il se prend encore pour Rambo !*
*L.L. : ... ou pour Platoon*
*N.F. : Mais non, c'est Predator. Vous l'avez pas vu au cinoche ?*






# SHOOT'EM-UP CONSTRUCTION KIT

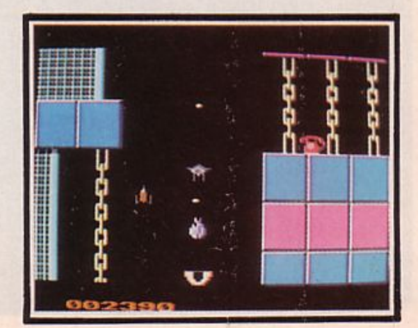
*Outlaw*
*Utilitaire création jeux*

Ras le bol des jeux qu'on t'offre dans le commerce ? T'aimerais bien créer les tiens ? Oui mais voilà, tu ne sais pas trop programmer... Quoi ? Ah,oui... Tu ne sais pas programmer en assembleur... Tu sais, les bons jeux, c'est pas en BASIC qu'ils sont écris ! Pleure pas ! J'ai une solution à te proposer : Shoot'em up construction kit est un utilitaire qui permet de créer ses propres jeux de A jusqu'à Z... euh, je veux dire du thème jusqu'aux finitions. Tiens, tu voudrais voir un vaisseau spatial survoler un paysage fait de fraises, bananes, oranges et pots de confitures. Pourquoi pas ? Les ''martiens'' on le droit d'être gourmands ! Tu choisis tes sprites : vaisseau spatial, martiens en cavale. Tu disposes pour ce faire d'un éditeur. Tu définis le paysage et les objets qui le composent. Tu règles avec une facilité déconcertante les séquences d'animations, le nombre de vies, le choix des niveaux, les conditions de la progression, les bruitages... Eh, tu m'écoutes plus ? Où vas-tu ? T'es parti acheter le logiciel avant même que j'aie fini de te le décrire, de te dire qu'il est vendu avec 4 jeux déjà créés que tu peux modifier pour apprendre à t'en servir...●

*Testé sur C64*

## Fiche technique

Il fallait un tel utilitaire pour tous ceux qui ne savent pas programmer et qui ont suffisamment d'imagination pour ''inventer'' un jeu. L'utilitaire est bâti autour d'un ensemble de menus lui conférant une grande simplicité d'emploi. Il est complété d'une notice... qui deviendra vite inutile après quelques heures d'utilisation. Il permet réellement de créer son jeu : sprites, animations, choix des couleurs et des sons, tableaux... Après avoir testé ''l'œuvre'', on peut la sauvegarder et la proposer aux critiques de ses amis. Bien sûr, ''Shoot'em up construction kit'' ne va pas générer des ''têtes de hit'' mais il donnera au joueur un plaisir nouveau : celui d'expérimenter les jeux les plus fous.
Côté négatif, on pourra mentionner le petit défaut constaté lors de l'utilisation du joystick pour les sélections d'objets : il agit trop rapidement ! Un tout petit défaut, il est vrai...



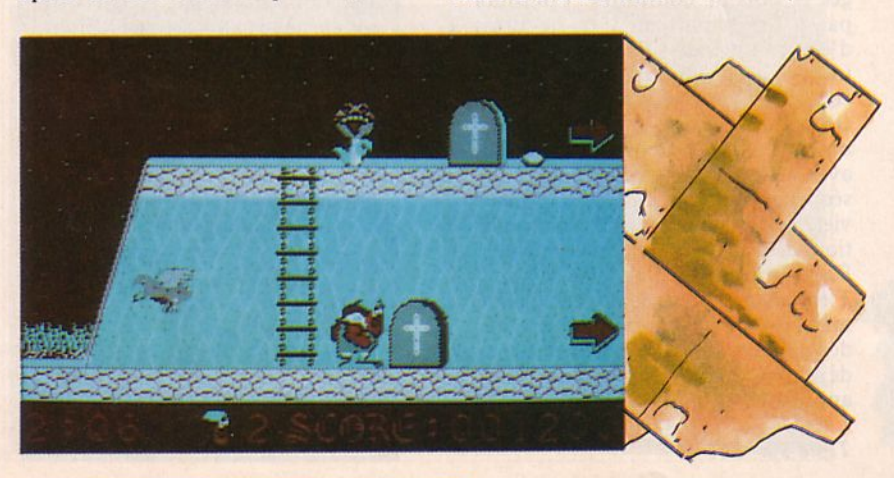
*Testé sur CPC*

AVANT PREMIERE

# ARMORIK LE VIKING

Infogrames Aventure

Armorik (drôle de nom pour un Viking !) a de l'ambition. Il aimerait conquérir les territoires du Nord. Pas moins ! Il en fait part à la hiérarchie et s'entretient avec Thor, vous savez, l'inventeur du char à boucs ! Le bon Thor, dans un bruit de tonnerre, approuve le projet. Et voilà Armorik parti sur le long chemin qui le mènera, après de nombreuses épreuves, au château dont la possession signifiera qu'il est devenu le légitime et méritant maître des territoires du Nord.
Les territoires étant au nombre de huit, c'est huit épreuves que notre vaillant Viking aura à accomplir. Les épreuves sont élaborées sur le même modèle. La première a pour lieu le premier territoire qui est un lugubre cimetière où rôdent les trolls et des volatiles peu fréquentables. Les uns et les autres sont d'un contact mortel. Les armes d'Armorik sont un poignard dont il est passé maître dans le maniement et une grande agilité qui lui permet d'exécuter des sauts qui le sauveront souvent d'une mort que l'on eût cru certaine. Il n'est déjà pas facile d'évoluer dans cette faune, en plus, Armorik doit ramasser des objets dont le plus important est la clef du territoire qui seule, lui permettra d'accéder au territoire suivant. Les autres objets sont les sabliers qui allongent le temps de l'épreuve (2 mn 30) d'une minute, les pièces, les sacs, les boucliers et les coffres. Il arrive que Thor, bienveillant (!) envoie une épée à son héros.
Ce que nous pouvons dire c'est que vous aurez bien du mérite pour atteindre le château après avoir vaincu une quantité de monstres, de trolls et de démons à la carapace épaisse. Chaque mort vous ramène au début du tableau, il vous faudra donc effectuer huit sans-faute successifs, cimetière, feu, montagne, grotte, manoir, glace, forêt et château pour être reçu dans le royaume des dieux où vous pourrez trinquer avec Thor !●



*Testé sur PC*

**Fiche technique**

Si vous possédez une ténacité à toute épreuve, vous pouvez vous lancer dans la quête d'Armorik. L'emploi de la manette est pratiquement indispensable. Le graphisme, bien qu'un peu lourdingue est supportable.




# WARLOCK'S QUEST

**Ere Informatique**
**Arcade/Aventure**

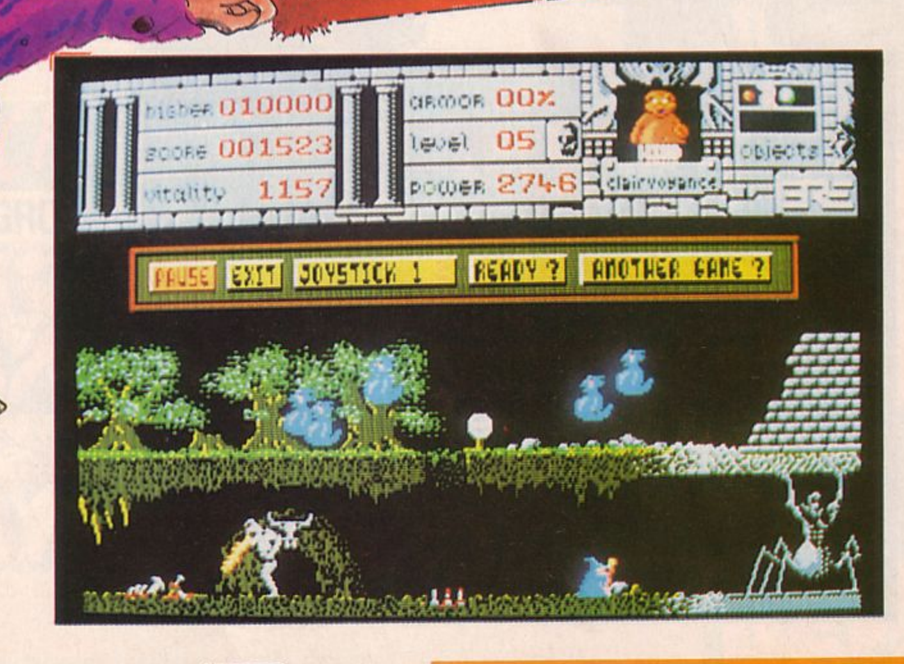
Je ne sais s'il existe un lien entre la magie d'un enchanteur et les jeux sur micro, mais tout ce que je peux constater c'est que l'on rencontre bon nombre de softs mettant en scène magie, démons, enchanteurs et enchantements. Aujourd'hui, on nous a remis en avant-première le benjamin de chez Ere : Warlock's Quest.

Le but du jeu est de rendre aux humains le plus pur joyau, symbole de puissance : le Karna.
Ce dernier a été dérobé par le maître des habitants des entrailles de la terre. C'est donc à Warlock, le plus sage des enchanteurs qu'incombe cette dangereuse mission.
Pour ce faire, il devra tout au long de sa quête récupérer les huit objets dissimulés çà et là, à la surface de la terre et même dans ses entrailles.
Son parcours, long et dangereux, sera jonché de pièges. En outre, Warlock se verra contraint de se battre contre des zombies, des araignées géantes, des blocs de glace, des fantômes et bien d'autres ennemis.
Mais attention, les objets bien que faciles à découvrir sont très difficiles à réunir car le taux de vitalité de Warlock décroît très rapidement.
Pour parvenir au but de sa mission, l'enchanteur traversera des paysages variés : dans les entrailles de la terre, il rencontrera des poissons carnivores, des fioles ressemblant comme deux gouttes d'eau à des élixirs de survie mais capables de retenir Warlock prisonnier, des monstres cracheurs de feu et bien d'autres terribles pièges.
Sur la terre, ce ne sera guère plus facile car zombies, fantômes, esprits... ne cesseront de lui encombrer le passage. La mission sera donc dangereuse mais la sagesse de Warlock et la patience du joueur sauront bien en venir à bout...●

*Testé sur ST*

## Fiche technique

Malgré des sprites très petits (pour ne pas dire minuscules), ce jeu est loin d'être dénué d'intérêts. La diversité d'ennemis, de pièges mobiles et chaque fois différents, de niveaux à explorer, ne risque pas de lasser le joueur très rapidement. Les décors sont riches en détails plutôt drôles (squelettes pendus dans les arbres, par exemple) et en couleurs. Les animations des sprites sont variées et leur graphisme fin, malgré leur petite taille. Tout au long du jeu apparaissent à l'écran deux niveaux : la surface de la terre et ses entrailles. En haut de l'écran s'affichent votre score, votre vitalité, le numéro du niveau et votre armement. A droite, deux fenêtres vous indiqueront les objets découverts. Une troisième fenêtre nommée "Clairvoyance" vous permettra d'identifier objets rencontrés et ennemis. Lorsque cette fenêtre s'ouvrira sur une tombe s'en sera fini de vous... Quant aux bruitages, ils sont parfaits pour recréer l'atmosphère sinistre de la mission : le cri de la chouette effraie, le grondement sourd de la terre et pour finir le ricanement du diable, digne d'un Nosferatu...
lors, avis aux amateurs de nuits blanches et à tous ceux pour qui la peur ne fait pas claquer des dents.
Warlock's Quest un futur hit des jeux d'arcade/aventure ?







```
) talk whith jonah
You don't gneed to use "talk" to finish this part of the game.
) find flower
Ingrid went gnorthwest and was on the road beside a stream.
Ingrid went gnorthwest and was on a grassy plain. Ingrid could see a swarm of
dogs.
It went east. Ingrid went gnorthwest and was on the high moorland.
Ingrid went gnorth and was on the high moorland beside a cave entrance.
Ingrid went inside and was in a pleasant, airy cave, perfumed by strange
incense. From the low entrance, the roof swept airily upwards to form a high
vault, its furthermost reaches lost in the darkness. An exit led outside.
Ingrid could see the llama.
```

# GNOME RANGER

**Level 9**
**Aventure**

Laisse moi te conter l'histoire d'une étrange fillette aux yeux rouges et à la bouche édentée : Ingrid, une enfant très intelligente.

Alors qu'elle partait à la cueillette de jolies fleurettes (bien les rimes, non ?), armée de son bâton de pèlerin, une ancolie dans les cheveux, des glands en guise de boucles d'oreilles et des coccinelles pour unique collier, elle découvrit l'entrée d'une grotte aux effluves encensées. A l'intérieur de cette dernière somnolait un lama (pas le prêtre hein ! l'animal...).

L'animal des hauts plateaux andins esquissa un sourire à l'enfant et lui offrit des fleurs en prononçant cette sentence : "Love and Peace".

La fillette accepta ce présent et regagna la campagne où elle se dirigea vers le Nord. Là, elle eut la joie d'admirer un océan de nuages roses au-dessus des sommets. Elle observa ensuite le vol majestueux d'un aigle puis... Mais j'arrête là mon histoire pour te la laisser découvrir au côté d'Ingrid la gnome.●



```
on Ingrid Bottomlow's reports of her adventures in the wilderness. As you join
her, Ingrid is walking home after being teleported far from Gnettlefield by a
faulty scroll..
(This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in
memory and OOPS to take back bad moves).

Ingrid was beside a sturdy little stone-built shop at the end of a road which
meandered gnorth across a grassy plain. A multitude of tracks pitted the
ground, yet the countryside was almost uninhabited and the air was strangely
silent. The loudest sound was rushing water, far to the east. Exits led
gnorth, gnortheast, east, gnorthwest and inside through a door. Ingrid could
see some wooden shutters and a door.
What gnow?
```

*Testé sur AMIGA*

## Fiche technique

Si la notice avait été en français, j'aurais insisté auprès de vous pour que vous courriez l'acheter au plus vite. Hélas, l'anglais vous rebutera peut-être.

Si ce n'est pas le cas, vous trouverez dans cette étrange aventure de superbes graphismes aux tons pastels et aux détails soignés. Pas question d'animation ici puisqu'il s'agit d'une aventure entièrement en textes et en images fixes. Alors anglophiles chevronnés, qu'attendez-vous pour vous procurer ce soft ?

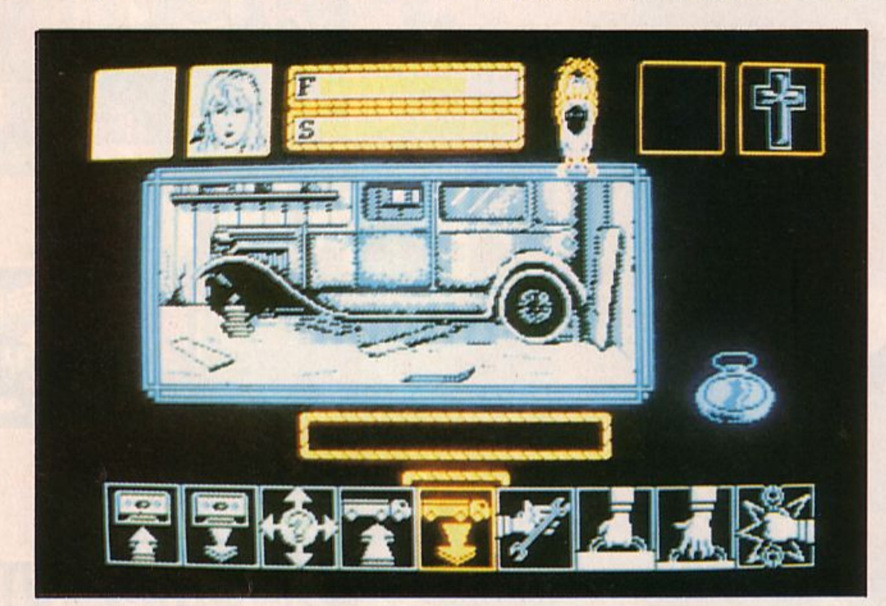


DIFFUSION
se tient à votre disposition pour
s renseignements et commandes
Téléphonez : 16 (1) 43 39 23 21
LE MAITRE DES AMES
L'ANNEAU de ZENGARA
Disponible sur AMSTRAD K7
PROFESSION: DETECTIVE
E.X.I.T
NEWS
EN EXCLUSIVITÉ :
NOUVEAUX ECRANS IRONLORD
GABRIELLE
HURLEMENTS
LA CHOSE DE GROTEMBURG
Disponible sur AMSTRAD K7
PEUR SUR AMITYVILLE
AVIS AUX PASSIONNÉS DE LA PROGRAMMATION, AUX MUSICIENS et GRAPHISTES
Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur?
Vous pouvez égaler ou surpasser les graphistes de Zombi, Ironlord ou Defender of the Crown...?
Alors, appelez vite Ubi-Soft.
Vous êtes ceux que nous recherchons.
Disponible sur AMSTRAD K7
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC dès la sortie des produits.
fnac
UBI Soft
1, Voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL

Ubi Soft Aventure

# HURLEMENTS

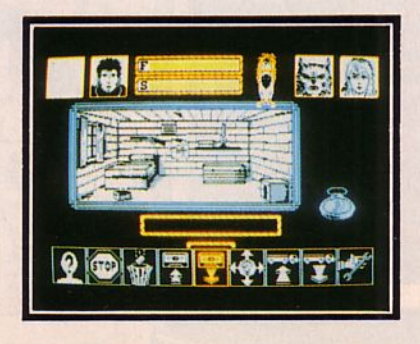
Hurlements n'est pas le titre d'une nouvelle aventure de Roudoudou et Marizette (mes 2 héros préférés !), ni celui du dernier porno à la mode, mais un logiciel d'épouvante comprenant de nombreuses bêbettes poilues. Pourtant, l'histoire semble être au départ le prélude à une intrigue policière. Jugez-en plutôt : un trésor, produit d'un hold-up, a été caché dans un endroit isolé par un groupe de truands il y a de cela quelques années. Le seul survivant de la bande (les autres ont été condamnés à mort pour homicides volontaires) vient de mourir dans sa cellule. Le secret de la cachette est maintenant bien gardé par le compagnon de cellule du malfrat, c'est-à-dire vous ! L'appât du gain vous pousse irrésistiblement dans les bras de l'aventure et de votre compagne Lorry. Pensez-donc, 20 lingots d'or qui n'attendent que votre bonne volonté pour se transformer en beaux et bons dollars !





A l'aide d'un bus préposé au transport des personnes allant chercher des lingots dans un endroit isolé, Kane et Lorry, ou plutôt vous et elle, atteignent les lieux de la future action. Le décor est tel que décrit par le vieux Glade (le bandit dont il a été question ci-dessus) : quelques vieilles maisons à moitié démolies dont les planches pourrissantes jonchent le sol.

Maintenant, il faut passer à l'action et retrouver ce satané trésor le plus rapidement possible d'autant que le décor plutôt sinistre fait frissonner Lorry. Au cours de votre quête, vous allez trouver des objets que vous pourrez ramasser. Hélas, vous ne pouvez porter plus de 5 objets à la fois. Donc, procédez avec ordre et méthode. Il y a en fait deux corps de bâtiment. L'un est constitué par la station-service désaffectée et l'autre par une maison d'habitation avec garage. N'oubliez pas que le jeu possède 2 acteurs principaux complètement indépendants au niveau des déplacements ainsi qu'au niveau des objets ramassés. Mais il existe également d'autres personnages qui se manifestent souvent au cours du jeu : les loups-garous. En effet, ils pullulent dans les bois qui emprisonnent les bâtiments. D'après la légende, ces monstres se repaissent de chair humaine et ne peuvent être tués qu'à l'aide de balles d'argent. Heureusement, "Hurlements" ne vous oblige pas à posséder ce style d'accessoire pour terrasser les créatures. En général, le combat au corps à corps donne de bons résultats à condition, bien sûr, que votre force soit suffisamment importante. Sinon, le fait de posséder une arme augmente considérablement vos chances de victoires. Pour les moins courageux, il reste toujours la solution de la fuite. En effet, il y a une temporisation de 5 secondes qui permet soit de saisir une arme soit de changer de direction.



Dans le garage se trouve une voiture dans un état particulièrement délabré. Vous avez instinctivement le sentiment que ce véhicule vous sera utile dans un proche avenir. Il faudra donc penser à réparer tout cela avant d'être arrivé en fin de carrière d'aventurier. En fait, il vous suffira de suivre un raisonnement le plus logique possible et de ne surtout pas vous aventurer dans les bois. Si d'aventure vous tombiez sur une meute, votre fin serait ponctuée par un hurlement déchirant.
Il ne reste plus qu'à fouiller la maison et les alentours pour découvrir les objets et les lieux indispensables. A propos de survie, n'oubliez pas de manger et de boire lorsque vous en avez la possibilité.●

*Testé sur AMSTRAD CPC*

## Fiche technique

Récapitulons un peu : nous avons un jeu d'aventure dirigé entièrement par icônes, des graphismes bien réalisés, un scénario tournant autour de l'épouvante (merci Georges, merci Joe) et une atmosphère angoissante. Alors, vous avez trouvé ? Eh non ! Ce n'est pas Zombi, c'est Hurlements ! Ceci dit, le jeu est bien réalisé. Néanmoins, les mordus pourraient lui reprocher un manque de "tripailles" toujours les bienvenues dans ce style d'aventure.




Il est 4h du matin et la nuit blanche que je viens de passer a été une grande nuit de méditation. En effet, j'ai essayé de comprendre comment moi, jeune prêtre, j'ai pu atterrir dans cette cellule humide et froide ; je ne suis malheureusement arrivé qu'à cette constatation : "Les voies du Seigneur sont impénétrables !".
En effet, voici mon histoire : j'avais décidé de me rendre à Segeswar à la recherche d'un sage qui connaissait une ancienne prière lorsqu'un soir je fus drogué par un aubergiste ; à mon réveil, j'étais dans un convoi d'esclaves et je fus acheté à prix d'or par Kritos Bloodheart pour "participer" à la grande fête annuelle se déroulant dans la vallée de Gad.
Seulement, dans mon cas, la fête est plutôt un cauchemar car il s'agit en réalité d'une chasse sans pitié et c'est moi qui joue le rôle de gibier. Ainsi, à partir du moment où le signal de départ sera donné, je n'aurai plus qu'une seule idée en tête : trouver à tout prix une issue dans cette cruelle vallée et réussir à m'en sortir sain et sauf ! Je vous jure que si je parviens à m'évader de la vallée, je retrouverai cet aubergiste qui est la cause de tous mes tourments actuels et je lui ferai cruellement payer toutes mes souffrances ! (Dieu me pardonne !).
J'en suis à ce stade de la réflexion lorsque mes bourreaux viennent me chercher affichant un rictus moqueur et cruel. Avant d'être lâché dans la nature, je fais un passage devant l'Archveult, maître de la vallée de Gad, qui bave déjà d'impatience en pensant à la bonne journée qu'il va passer. Avant de donner l'ordre de m'emmener, il ne peut s'empêcher de ricaner et de me crier en pleine figure : "Ton Dieu t'a abandonné".
N'ayant aucune idée de la superficie totale de la vallée ni de la végétation ou des constructions qu'elle contient, je commence ma découverte dans des grottes souterraines et rencontre tout de suite des adversaires ; heureusement, j'ai quand même quelques pouvoirs qui vont me permettre de progresser et de récupérer un peu d'énergie. Tout à fait bizarrement, je me retrouve ensuite dans un décor complètement exotique qui se transforme en paysage fait tout de blanc et gris. Pour l'instant, je suis miraculeusement encore en vie mais je me demande combien de jours me seront nécessaires pour détruire le Prince des Vampires et le Guerrier Non Mort, tuer le Demiveult et vaincre l'Archveult, le maître de la Vallée !●



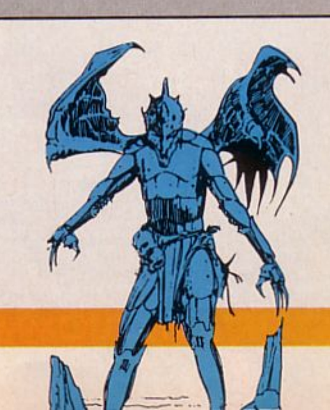




*Testé sur AMSTRAD CPC*

## Fiche technique

Blood Valley a un scénario très intéressant (vous pouvez jouer à deux et plusieurs personnages sont à votre disposition) et c'est avec impatience que vous attendez que le jeu se charge (long sur cassette) ; seulement, vous risquez fort d'être déçu par les graphismes qui présentent des personnages écrasés et une animation qui est juste correcte sans compter un scrolling quelque peu saccadé. Dommage !



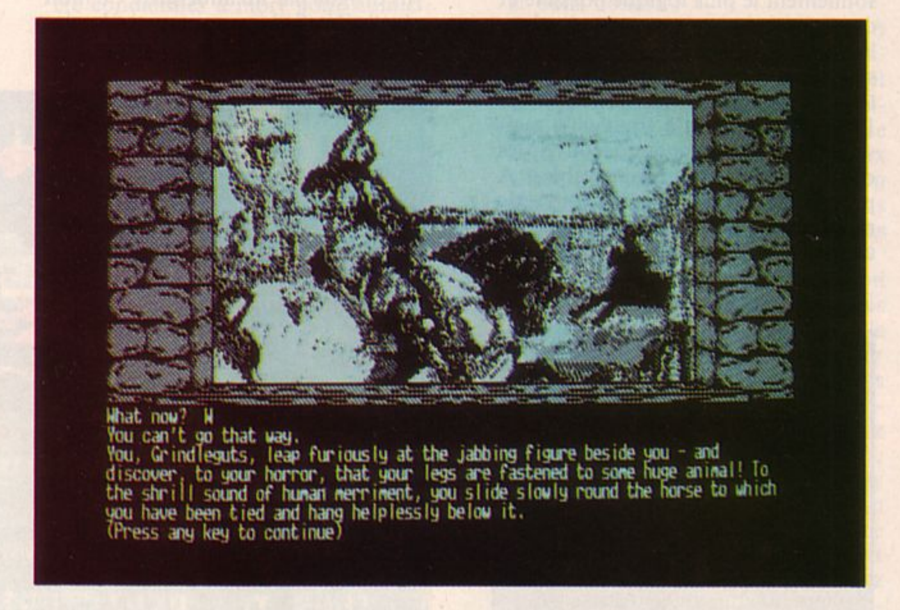
# KNIGHT ORC

Rainbird
Aventure

Qu'est-ce qu'un Orc ? Voilà une question qui mérite toute notre attention. Une étude un peu poussée du cadre de vie de l'Orc est assurément le meilleur moyen de déterminer sa personnalité.

L'Orc ne vit pas dans un palais, ni dans un château, pas plus que dans un manoir, ni même dans une maison. Vous pourriez penser qu'une chaumière ou une masure, ou encore une cabane constituerait un lieu de vie idéal pour l'Orc. Vous n'y êtes pas. En fait, nous ne devrions même pas parler d'habitation. Une grotte est-elle une habitation ? Non. Mais l'Orc ne vit même pas dans une grotte. Toute réflexion faite, c'est le terme de "bauge" qui conviendrait le mieux. Que nos amis sangliers nous pardonnent, leurs bauges sont certainement mieux tenues que la "demeure" de l'Orc. L'Orc vit dans la saleté. Et il aime ça, l'ignoble ! N'importe quel dépôt d'ordures est plus sain que l'abri de l'Orc. Cette tache jaune, par terre, au centre de l'aire nauséabonde ? Elle est formée par les crachats de l'Orc qui adore se vautrer dans ses immondices.

Vous imaginez, car vous êtes psychologue, que l'âme de l'Orc est en accord avec son cadre de vie. Vous avez pleinement raison. L'Orc n'a rien de commun avec ces personnages mièvres de conte de fées qui, lorsqu'ils se lèvent, au matin, ne trouvent rien de plus urgent que partir en quête d'une bonne action à effectuer. Ce comportement est parfaitement étranger à l'Orc. Sauver une princesse aux mains d'un ignoble personnage ? Et puis quoi encore ! Affronter un puissant chevalier ? Là, vous rêvez ! Le comportement de l'Orc devant plus fort que lui est la fuite. Il existe suffisamment d'êtres faibles avec qui se battre. Un combat doit être gagné d'avance. "Fuir les grands, martyriser les petits". C'est la devise de tout horrible. Il a reçu le doux nom de Grindleguts. Ce nom vous a des remugles d'estomac et d'intestins qui vous font frémir d'aise ? A la bonne heure ! Plus vous vous sentirez en symbiose avec le personnage, plus vous serez à l'aise dans sa peau, plus vous aurez de chances de vous sortir

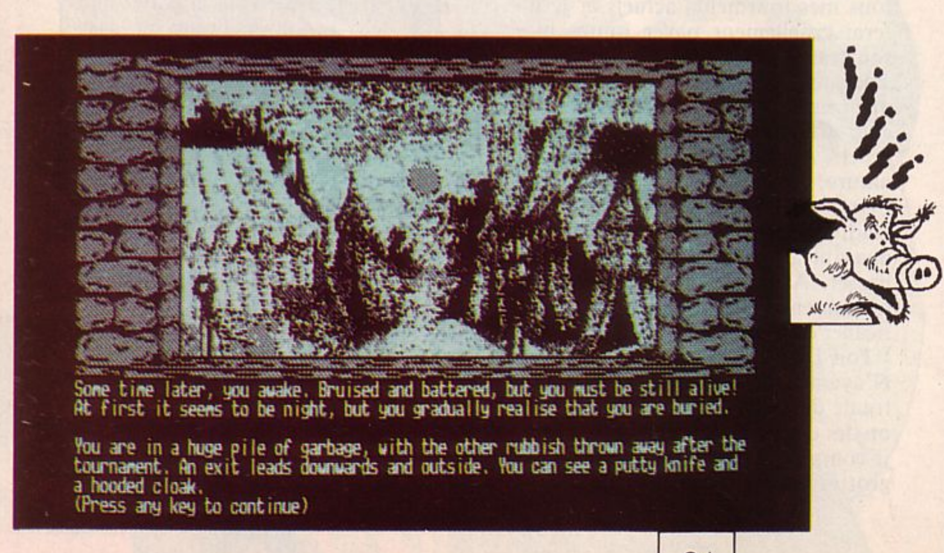



Orc qui se respecte. Rien ne peut apporter plus de jouissance à l'Orc que de rouer de coups de pied une innocente grenouille. Rien ? Si. Une chose, tout de même. Manger. L'Orc est un estomac à pattes. Bouffer, toujours plus. Le mets favori de l'Orc ? Le pâté de rats. Vous prenez quelques rats et les broyez dans leur peau avant de... Mais Arcades n'a pas encore ouvert de rubrique culinaire, inventez votre recette de pâté de rats vous-même.

Vous avec compris que le personnage que vous avez l'insigne honneur d'incarner dans ce jeu est un Orc. Mais pas n'importe quel Orc. Un Orc reconnu par ses pairs comme le plus

de cette aventure dont vous devrez parcourir les trois volets. "Loosed Orc" d'abord où vous vous trouvez dans un village dont les habitants ne cachent pas l'hostilité qu'ils vous portent. Vous n'arrêtez pas de boulotter leurs volailles ! Une seule pensée vous habite : former une corde suffisamment longue qui vous permettra de franchir le précipice qui vous sépare de la Montagne de l'Orc. Dans "A Kind of Magic" et "Hordes of Mountain King", vous devrez recruter des disciples et apprendre un maximum de sortilèges. A vous le plaisir !●

*Testé sur COMPATIBLE PC*




## Fiche technique

Le point fort de ce jeu d'aventure est son analyseur syntaxique. Il permet, dans une même commande, de passer plusieurs ordres comme : prenez la hache, examinez-la, lancez-la vers le chevalier vert, volez la pièce et mettez-la dans le seau. Le graphisme, quant à lui, est sans reproche.

Le point faible de ce jeu est son absence de traduction. Les textes étant nombreux, une bonne connaissance de l'anglais est indispensable.

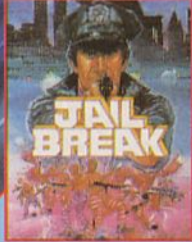
# 10 Grands Succès d'Arcade

## DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO

# KONAMI LA COLLECTION




se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des siers, et la cafétéria de école. Hardi, vas-y, s'attaque x portes, lance des balles nsi que des tartes à la crème . . mais pouvez vous lui faire nner sa lettre d'amour à sa tite amie?




C'est le cauchemard de tout gardien de prison – les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et raflez-les. C'est un jeu d'enfant.




**DELIVRES LES PRISONNIERS**
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Strateğique Ennemie – vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'energie nécessaires pour réussir?



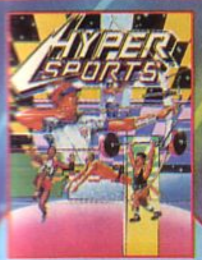
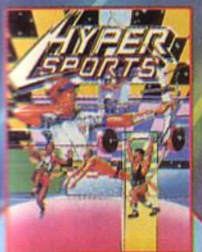
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.




Notre héros a enfin matrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!




La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!


ite du défi de "TRACK and ELD". Tir à l'arc, au pigeon et haltérophilie ne ont que quelques-uns des énements présentés afin de ettre a l'épreuve votre habilité votre énergie.



Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran . . . La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire . . . et SMASH! . . . un grand coup pour ouvrir la marque . . . mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.




Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas . . . à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entrainé et casse-cou. Le plan-codé JACKAL- consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux helipads. L'objectif final est d'écraser le quartier général enemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.




Votre but final est de devenir grand-matre mais pour celà il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.


ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.


**ocean**

AMSTRAD
COMMODORE



# EMERALD MINE

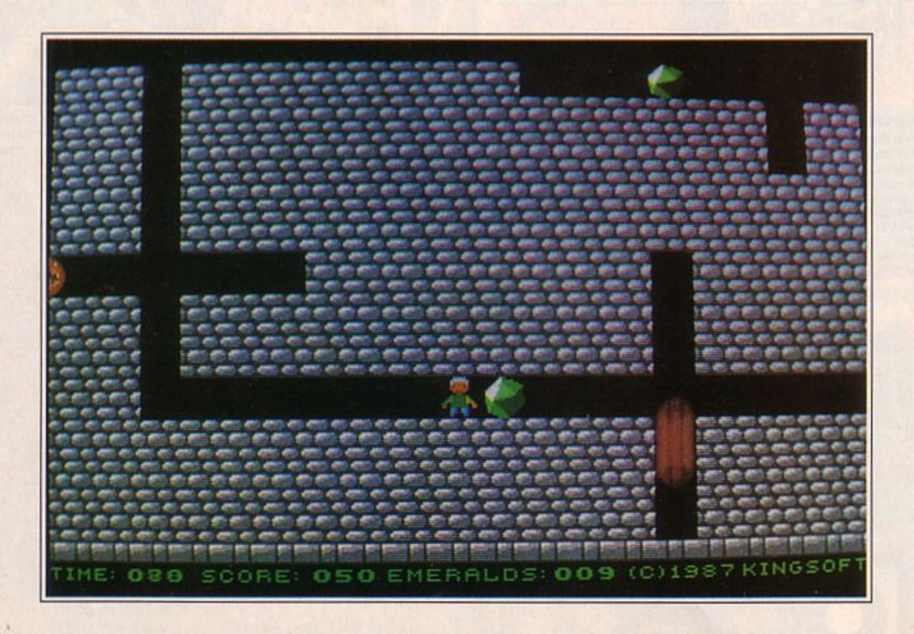
Kingsoft
Arcade

Ces Allemands aussi partent à la conquête de pierres précieuses. Leur passe-temps favori est même la recherche d'émeraudes. C'est vrai qu'elles sont jolies ces pierres aux éclats d'un vert pur. Enfin, vous l'avez compris, quand je dis ''les Allemands'' je veux bien sûr parler des Allemands de chez Kingsoft, cette maison d'édition qui semble bien s'être spécialisée dans les logiciels pour Amiga.
Cette fois, c'est une nouvelle version du célèbre ''Boulder Dash'' avec une spécificité très importante : lorsque vous choisissez de jouer en duo, votre coéquipier et vous devrez vous entraider afin de passer au tableau suivant. Si l'un d'entre vous meurt, le second ne pourra pas gagner d'où l'intérêt de jouer en collaborant.
Les tableaux sont assez variés, l'un des plus intéressants étant sans nul doute celui dans lequel vous vous heurtez aux gouttes de liquide vert.●

*Testé sur AMIGA*

## Fiche technique

Lorsque vous entamez un tableau, vous pourrez le recommencer tant que vous ne serez pas parvenu au but. C'est un avantage qui vous permet de ne pas devoir tout recommencer à chaque fois.
Vous y jouerez seul ou à deux, mais une chose est sûre, vous y jouerez longtemps.
Votre petit bonhomme est très mignon, assez rapide et maniable. Les couleurs sont chouettes dans certains tableaux, moins dans d'autres. Quant au son, il est quasi inexistant.




# FOOTMAN

Top Down
Arcade

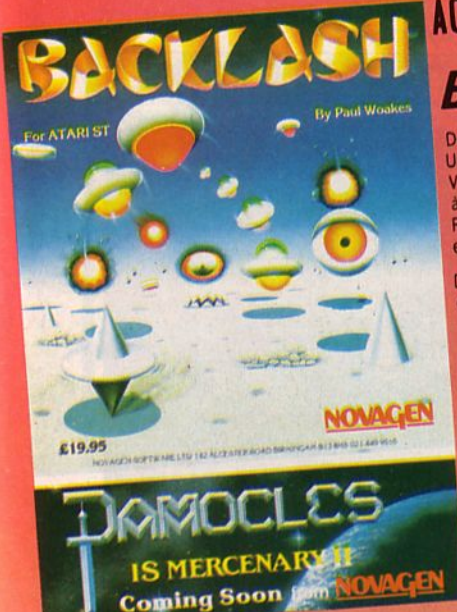
Je ne vous raconterai pas d'histoire car Foot Man est un Pac Man. Ce qui implique que Foot Man doit manger toutes les ''Foot Gum'' avant de se faire dégommer par ses ennemis, tout comme Pac Man mange les ''Pac Gum''. C'est une histoire à vous mettre en boule (de gomme bien entendu). Enfin, si vous êtes un inconditionnel du Pac Man, à vous de jouer...●

*Testé sur AMIGA*

## Fiche technique

Mélangez les bruits d'une course de F1 et ceux d'une machine à sous : voilà le son de Foot Man. C'est très rigolo mais vite énervant. Votre Foot Man est un petit bonhomme vu de dessus. A part cela, le reste : c'est Pac Man. L'animation y est tout aussi rapide mais la différence réside dans le fait que vous pouvez choisir votre première salle parmi les cinquante ou soixante offertes. Si vous jouez à deux, vous serez en même temps sur le même tableau mais disposerez d'un compteur de point individuel. En revanche Foot Man possède une qualité super : un éditeur de salle. Sympa non ? Et puis encore autre chose : si vous cliquez sur F2 vous aurez le vrai Pac Man. Quand je vous disais que Foot Man était un Pac Man...

# LES VALEURS SÛRES

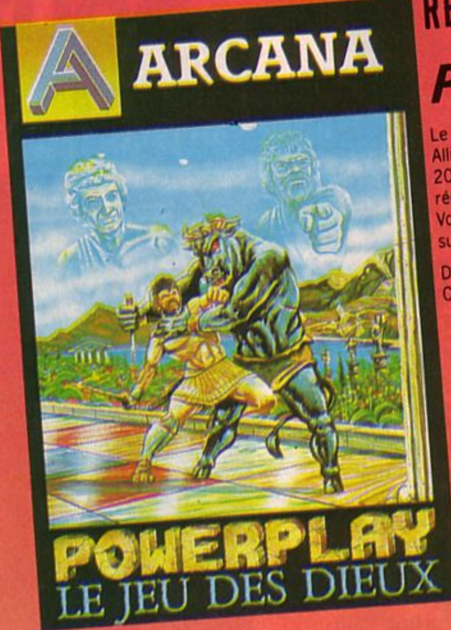



## ACTION

### BACKLASH

De l'arcade pure.
Un super hit européen.
Vos st et amiga poussés à leurs limites.
Retenez votre souffle et à vos joysticks.

Disponible sur ATARI ST et AMIGA.

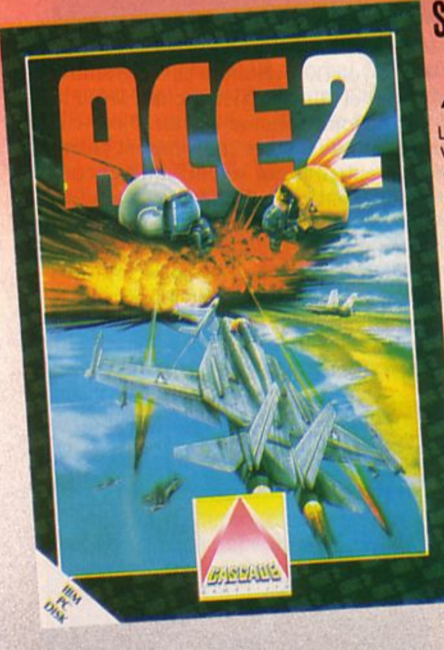



## REFLEXION

### POWERPLAY

Le jeux que tout le monde doit posséder.
Alliez connaissances et stratégie.
2000 questions auxquelles vous devrez répondre afin d'être l'élu des dieux.
Vous pourrez créer vos propres fichiers sur les sujets de votre choix.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC K7 et disque.




## SIMULATION

### ACE II

La suite du fabuleux ACE.
Vous devrez piloter votre F15 et jouer contre l'ordinateur ou l'un de vos amis.
Différents niveaux de difficulté, animation remarquable.
Attachez vos ceintures et foncez...

Disponible sur ATARI ST et IBM PC.




## AVENTURE

### MERCENARY

La version COMPENDIUM de mercenary.
ESCAPE FROM TARG + SECOND CITY.
Évadez-vous d'une des 2 cités à l'aide de votre vaisseau. Mais attention aux colonies CRAFT. Logiciel entièrement en français.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC K7, CBM 64 et 128, K7 et disque, ATARI XL, XE, K7 et disque.

Ces jeux sont disponibles chez tous les revendeurs.
Si toutefois vous n'arrivez pas à les trouver, commandez-les-nous directement. (port gratuit. Règlement par chèque bancaire).



☐ Notez les quantités dans la case correspondante et retournez à

SUN SOFT
10 Rue Xavier Bichat
95150 Taverny

Vous recevrez vos jeux sous 48 heures.

| | ATARI ST | IBM PC | AMIGA | CPC K7 | CPC DISQUE | CBM K7 | CBM DISQUE | ATARI K7 | ATARI DISQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BACKLASH | 195,00 | | 195,00 | - | | | | | |
| MERCENARY | 240,00 | | 240,00 | 95,00 | | 140,00 | 170,00 | 140,00 | 170,00 |
| POWERPLAY | 195,00 | | 195,00 | 95,00 | 145,00 | | | | |
| ACE II | 195,00 | 195,00 | - | | | | | | |
| COMPUTER HITS* | 290,00 | | 290,00 | | | | | | |

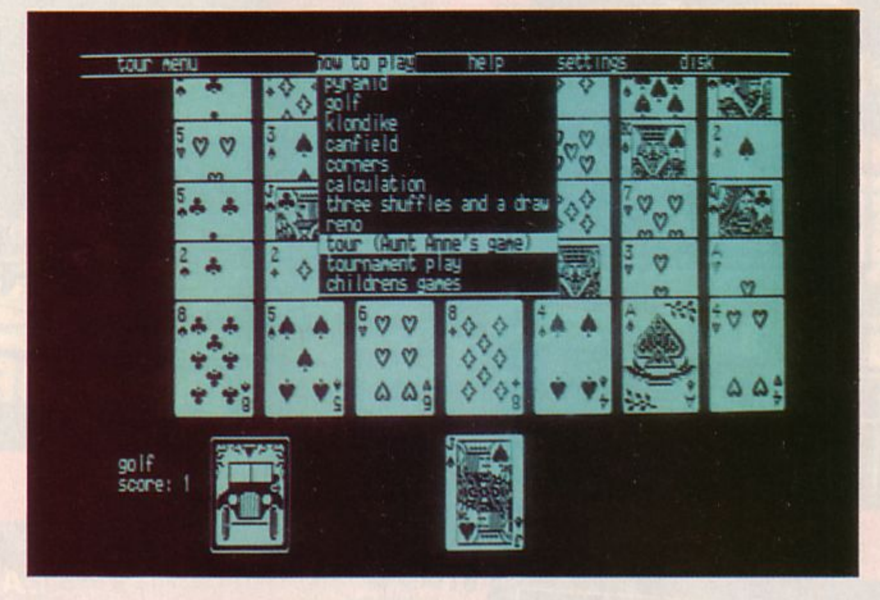
Nom : ______ ADRESSE ______

*Compilation de 4 mega hit (brataccas, deep space, hacker, red led)



# SOLITAIRE ROYALE

*Spectrum Holobyte*
*Réflexion*

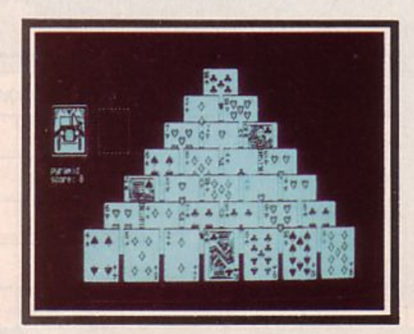



La solitude et l'ennui vaincus par la magie d'un jeu de cartes. 32 petites cartes de rien du tout changent votre univers et votre humeur. La joie revient après la première réussite... réussie !

Rien n'est meilleur pour s'occuper l'esprit qu'une bonne petite réussite de derrière les fagots. La déprime vaincue en deux coups de cuillère à pot. Fini le stress, terminés les antidépresseurs !

Votons pour un candidat à la présidence de la République qui fera rembourser la réussite par la Sécurité Sociale ! Les jeux de cartes seraient édités par Roussel-Uclaff munis de leur vignette réglementaire offrant un remboursement à 100 % dudit jeu. Mieux ! Pour les petits privilégiés que nous sommes, vous et moi, fourniture d'une disquette de ce jeu éditée par Spectrum HoloByte. Huit réussites différentes ! Ça vous requinque son homme (sa femme) en un tour de main !

Mais d'abord, pour les ignorants, la réussite est apparue au cours du quatorzième siècle en Europe. Vive l'Europe, des douze, des quinze, des vingt-cinq, plus on est de fous, plus on rigole ! Vive les mélanges, ouvrez les frontières, fermez le ban ! On trouve sur notre petite disquette 5'' 1/4 : Pyramid, Golf, Klondike, Canfield, Corners, Calculation, Three shuffles and a draw, Reno, Tour (Aunt Anne's game) et Tournament play qui les réunit toutes à la suite ! Celui qui réussit toute la série à la file est prié d'appeler la rédaction d'Arcades. Il lui sera immédiatement décerné le titre, très envié et recherché, du plus grand menteur de l'univers !



Car la réussite n'est pas un jeu d'enfant, même si la disquette offre précisément des jeux pour enfants. Il faut posséder un sens de l'observation et de l'anticipation. De la suite dans les idées est indispensable, ne croyez surtout pas qu'un tirage sera négocié de la même façon par deux joueurs différents. Il y aura souvent un gagnant et un perdant. L'astuce, la déduction sont les qualités essentielles du ''réussisseur'' (quel joli nom !). Une autre qualité est indispensable : l'honnêteté. A bas le tricheur qui, se voyant bloqué, exécute, après avoir jeté un coup d'œil par-dessus son épaule, surtout quand il est seul (au fait, que dit le bon docteur Freud sur le sentiment de culpabilité ?), exécute, disions-nous, une petite permutation de deux cartes, ni vu, ni connu, j'tembrouille ! Les hypocrites, les mécréants, mais aussi les imbéciles, qui ne peuvent jamais vraiment goûter ce plaisir à jamais égalé, ce régal des dieux, cette jouissance suprême que constitue pour tout être digne et respectueux des règles, la ''réussite-réussie'', denrée éminemment rare et, par là-même, ô combien précieuse !

Un peu de prosaïme, venant à point nommé, n'ayant jamais fait de mal à un lecteur d'Arcades (nous les trions sur le volet), revenons à ce programme génial et d'une efficacité qui frôle la perfection : Solitaire Royale. Non seulement les réussites choisies sont parmi les meilleures qui soient, mais encore bénéficient-elles d'une interface utilisateur à menus déroulants qui autorise tant une grande rapidité dans la sélection des nombreuses options qu'un jeu de la carte net et précis. Une petite merveille !●

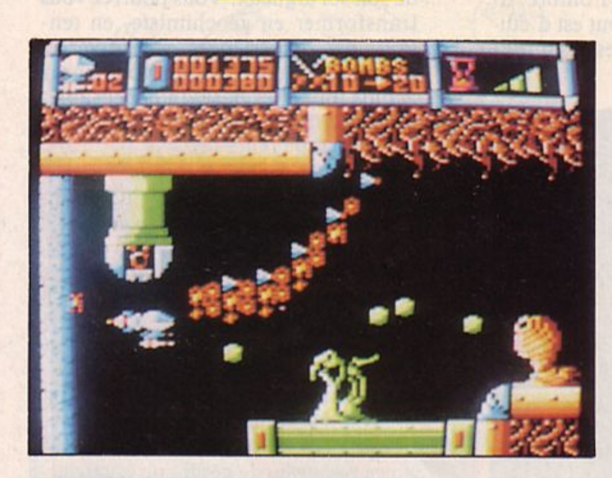
*Testé sur **COMPATIBLE PC***

## Fiche technique

Si votre mère-grand est une passionnée de réussite, mais qu'elle a toujours émis des réserves, sinon des doutes, sur l'usage et surtout l'utilité de votre drôle de bécane, n'hésitez plus. Piégez-la sans pitié en lui payant pour son anniversaire ce jeu superbe au graphisme excellent (parfait avec une carte EGA, mais tout le monde n'a pas les moyens) qui garantira le bonheur de ses vieux jours. Mais n'oubliez pas de convenir de règles strictes pour l'emploi de votre biniou à puces si vous voulez, ce serait somme toute normal, utiliser de temps à autre ce qui fait le bonheur de vos jours (de vos nuits ?).

# CYBERNOID

**Hewson**
**Arcade**




Ce matin, lorsque je me suis présenté au bureau du "chef", je ne savais absolument pas ce qui allait se passer ; je me doutais seulement que ce devait être quelque chose de sérieux pour qu'il ose m'appeler pendant que je goûtais à un repos bien mérité à l'ombre d'un palmier. Mais quand même, j'étais loin d'imaginer qu'il allait falloir remplir une mission sans avoir aucune information !

C'est ainsi que je me suis retrouvé aux commandes de Cybernoïd, machine de combat fantastique mais qui en est encore au stade expérimental. Je me retrouve propulsé dans un monde étrange et coloré dans lequel la pesanteur agit sur ma machine ; par conséquent, il est hors de question de lâcher les commandes une seule minute ! Bien entendu, ma présence est automatiquement repérée et je ne tarde pas à me faire agresser ; heureusement qu'au début je suis équipé de 20 missiles à tête chercheuse ! Par ailleurs, tout en progressant, je me rends compte qu'il est possible de devenir de plus en plus invincible en récoltant des "armes" que vos agresseurs laissent sur place après leur destruction. Il y a également la possibilité de trouver une boule qui tourne autour de vous créant ainsi une protection supplémentaire. Seulement, malgré toutes ces possibilités de défense, ma progression s'avère être lente et laborieuse car il y a des passages contre lesquels les armes ne peuvent rien : seule une bonne coordination des mouvements permet de passer l'obstacle (alors quand, en plus, il y a des parasites de style chenille qui passent et repassent, j'vous raconte pas l'angoisse !). Autant vous dire qu'à ce rythme là, je ne suis pas prêt de revoir le jour !●

*Testé sur AMSTRAD CPC*

## Fiche technique

Dès le premier écran, vous retrouvez bien la griffe de l'auteur d'Exolon : mêmes couleurs très attrayantes, même vivacité dans l'animation. La musique, quant à elle, est agréable mais si par hasard elle écorche vos oreilles, vous pouvez la supprimer. Somme toute, un bon jeu d'arcade qui ne soulèvera pas la passion des foules mais vous apportera d'agréables instants (si vous maîtrisez bien le joystick).

**A LA DECOUVERTE DE LA TERRE**

Coktel Vision
Educatif

# GEOLOGIE

Voici les différents rifts que l'on
trouve dans les grands fonds océaniques.
C'est l'exploration du fond des mers
qui a permis d'avancer une théorie sur
la dérive des continents.

On parle souvent de notre vieille planète, en imaginant que, depuis belle lurette, elle n'a pas changé. Et, pense-t-on, ce n'est pas dans l'immédiat qu'on lui verra une autre tête...
Pourtant, pas une fraction de seconde sans que ne s'opère quelque modification à sa surface et au sein de ses entrailles.
Tenez, en ce moment par exemple, les vagues frappent les côtes du monde entier. A chacun de leur passage, elles creusent, liment, érodent davantage les roches côtières. Dans le même instant, le vent, la pluie opèrent de semblables tâches de longue haleine. Mais alors, si sur chaque continent, l'érosion est permanente, la terre finira bien par s'user ? A moins que, quelque part, d'autres phénomènes antagonistes n'opèrent dans l'ombre. Il existe une science dont le but est d'étudier, de comprendre toutes ces mutations de notre planète : la géologie. Même si elle a pu vous sembler rébarbative lorsque vous avez dû étudier au collège les propriétés de telles ou telles roches, il ne faut surtout pas oublier qu'elle est d'une importance capitale au moment de grands travaux : un tunnel sous le Mont-Blanc, un polder aux Pays-Bas, l'extension d'une ville, un projet de métro, ne sauraient voir le jour sans l'aide indispensable des géologues.
Le logiciel que nous venons de tester propose à l'utilisateur de partir à la découverte de notre planète, revêtu de la panoplie du parfait géologue.
Tout d'abord, avant de partir pour de lointaines contrées, il serait souhaitable de découvrir la France en observant son relief et son sol.
Ainsi, une visite de la Sologne vous permettra de découvrir les propriétés de son sol argileux. Vous pourrez vous transformer en géochimiste, en tentant des expériences sur diverses roches. Et puis, lorsque vous aurez acquis toutes les bases indispensables à un bon géologue, vous vous sentirez, sans nul doute, l'âme d'un "aventurier de la roche".
Vous sillonnerez alors les cinq continents, avec une seule idée en tête : comprendre. Comprendre les volcans, les tremblements de terre, la dérive des continents. Comprendre tous ces phénomènes qui peuvent changer la physionomie d'une région en l'espace de quelques secondes.
Si après cela, vous ne comprenez pas pourquoi l'on qualifie parfois la Terre de planète "active", alors rendez votre panoplie de géologue et retournez à vos "shoot them up" préférés.

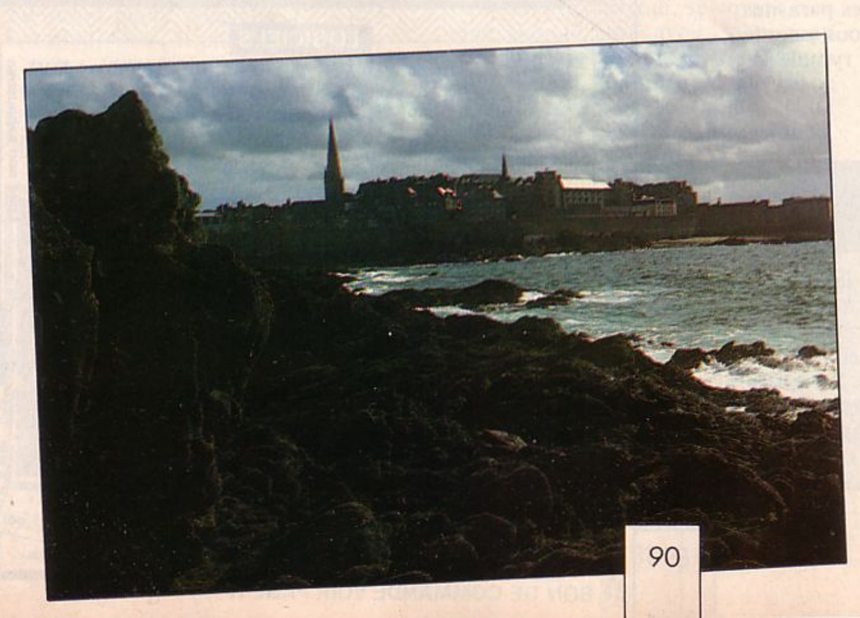
*Testé sur PC*

## Fiche technique

Malgré les quelques souvenirs des cours de géologie que j'avais reçus au collège et au lycée, il m'a fallu de longues heures pour faire le tour de ce logiciel.
Il présente, en effet, de nombreuses qualités parmi lesquelles on trouvera expériences, définitions, questions, schémas, cartes...
Le meilleur apprentissage se fera en commettant (volontairement ou non) des erreurs. C'est, en effet, lors de l'explication de la correction, que le joueur découvrira les définitions les plus importantes.




Côté réalisation, il faut noter toutefois le manque de clarté de certaines cartes ou de certains schémas. Ce soft est un produit très intéressant à partir de la classe de 4ème. Il ne possède pas le côté rébarbatif de certains éducatifs, aussi est-il à conseiller à beaucoup d'entre vous.



# NORTHSTAR







Nous voici donc au terme de la construction de la plus belle réussite humaine : Northstar, base intersidérale de survie ayant une grande capacité d'accueil. Durant toutes ces années passées à son élaboration, nous avons su recréer l'atmosphère terrestre et une pesanteur artificielle évitant toute mutation de l'organisme.

Malheureusement, nous n'avions pas prévu d'être assaillis par des androïdes redoutables voulant puiser toute notre énergie vitale et réduire à néant notre complexe électronique.

Toute notre technologie dédiée au bonheur des Northstariens risque aujourd'hui de devenir un cuisant échec si vous n'intervenez pas. L'ordinateur central étant en panne, c'est muni d'une combinaison spéciale que vous effectuerez cette mission. Si vous acceptez de venir nous défendre, sachez que vous ne pourrez pas compter sur notre aide, notre système de défense étant complètement hors d'usage. Un dernier point : votre unique arme sera un bras articulé muni d'une pince qui détruira tous les androïdes sur votre passage.

Vous trouverez parfois des éléments récupérables parmi les débris de vos victimes, comme de l'oxygène dont vous avez besoin en permanence mais aussi des modules électroniques indispensables au bon fonctionnement de Northstar. Assurer la survie de la base sera votre objectif principal en repoussant les vagues successives de vos attaquants.●

*Testé sur AMSTRAD CPC*

## Fiche technique

Northstar est très certainement un de ces nouveaux jeux avec lequel vous allez perdre l'habitude de dormir et pour un bon moment ! La musique très envoûtante vous entraînera dans différents tableaux plus colorés les uns que les autres. L'animation est très fluide et le défilement horizontal d'écran de première qualité. A posséder à tout prix !

# NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

*Martech*
*Simulation course*







*Testé sur AMSTRAD CPC*

Une saison de championnat du monde en F1, ça ne commence pas le jour du départ du 1er grand prix. Il faut des heures d'entraînement, de préparation de la part du pilote, mais aussi des heures de recherche, de réglages sur la F1. Ce n 'est qu'au prix de tous ces efforts qu'un jour peut-être, vous gravirez les marches du podium du championnat du monde. Alors, pour vous permettre d'aborder cette 1ère saison avec le maximum de chances de figurer en tête du classement, l'équipe de programmation de Martech, aidée du Team Williams et de son pilote favori Nigel Mansell, a conçu ce soft de simulation de conduite. Pour coller à la réalité, vous avez devant les yeux un tableau de bord aussi complet que celui d'une F1.

Des cadrans vous indiquent votre consommation de carburant, la température de l'eau, de l'huile, du turbo. La pression d'huile n'est pas absente de ce tableau et y joue un rôle non négligeable. C'est, en ne quittant pas ces cadrans des yeux, que vous pourrez vous apercevoir d'une éventuelle chauffe moteur due, sans doute, à vos passages trop fréquents en sur-régime. Vous pourrez alors choisir de ralentir la cadence afin de diminuer la consommation de carburant. Mais il ne faut surtout pas oublier qu'une F1 ne se pilote pas seulement dans une cabine pleine de jauges et de compteurs ; il y a aussi la piste, les virages, les autres concurrents...

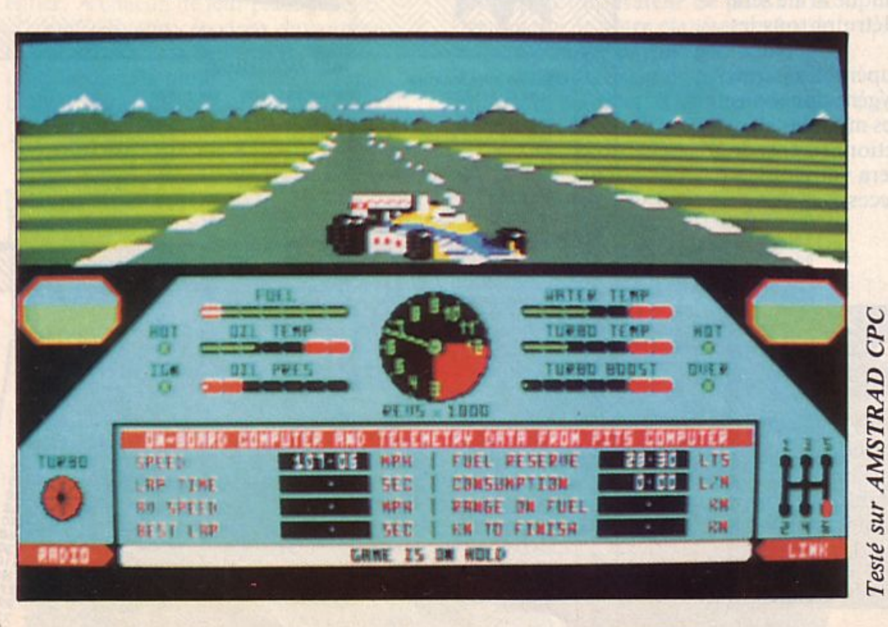
C'est pourquoi Nigel Mansell's Grand Prix vous permet de suivre la course vue simultanément du cockpit et de l'arrière du véhicule.

Vos rétroviseurs seront d'une importance capitale car, grâce à eux, vous pourrez éviter de vous faire doubler par un concurrent prêt à vous "piquer" la trajectoire idéale. Lorsque vous aurez votre F1 bien en main, vous pourrez prendre le départ de l'un des 16 grands prix de la saison.

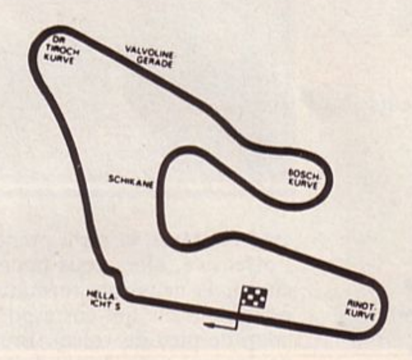
Heureusement, une notice comportant le dessin de chaque circuit vous aidera à préparer vos trajectoires dès l'approche des épingles, pifs-pafs et courbes. Peut-être, vous sentirez-vous plus à l'aise à Monza, dans ses grandes courbes et ses lignes droites à perte de vue, mais il vous faudra aussi connaître parfaitement Adélaïde avec ses virages très serrés, Monaco avec son impressionnant tunnel, etc.

N'oubliez pas que, malgré huit premières places sur 16 courses, Nigel Mansell n'est pas monté sur la plus haute marche du podium... Alors, vous qui êtes débutant, ne vous découragez pas si, lors des premiers tours de roues, votre bolide ne répond pas tout à fait à vos attentes : c'est que vous ne le maîtrisez pas encore...●

*Testé sur CPC et SPECTRUM*




*Testé sur AMSTRAD CPC*




*Testé sur SPECTRUM*

## Fiche technique

Nigel Mansell's Grand Prix est une simulation de course dont tout l'intérêt (ou presque) réside dans l'existence d'un tableau de bord hypercomplet.

Lorsque vous prendrez le départ de ce jeu, vous verrez votre écran se partager en deux parties : l'une sera la visualisation de la piste. Pour la version CPC, elle est assez réussie car elle exploite correctement les capacités d'animation et de graphisme du micro. Il est bien évident que la version Spectrum est nettement moins séduisante avec ce décor jaune et noir. Quant à la partie basse de l'écran, elle est très complète, voire même plus que sur un tableau de bord de F1. En effet, le contact radio qui maintient des relations permanentes entre le stand et le coureur est ici visualisé sur une bande défilante.

Pour cette partie, les deux versions testées sont très ressemblantes et tout aussi claires l'une que l'autre. Bien sûr, l'aiguille du compte-tours du Spectrum est légèrement plus lente mais cela ne présente pas un gros handicap pour le joueur.

La maniabilité de la F1 semble au départ très mauvaise mais vous ne tarderez pas à comprendre que tout dépend de votre pilotage.

Je ne préfère pas aborder le côté sonore du jeu qui est, hélas, une véritable catastrophe... En outre, la version CPC a révélé un léger bug, à savoir une coupure du son lorsque la F1 percute une 1ère fois un panneau, son qui revient lors d'un second choc. Malgré cela, Martech offre un bon soft aux passionnés de vitesse sur quatre roues. Si vous vous sentez l'âme d'un Nigel Mansell...

# GREAT FOOTBALL

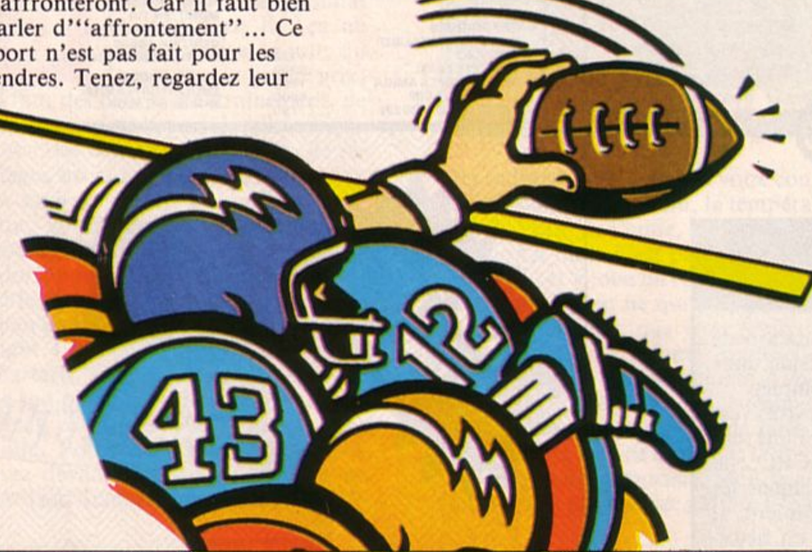
Sega
Simulation sportive

En France, si je vous parle de ballon ovale, vous pensez tout de suite au rugby, n'est-ce pas ? Pourtant, outre-Atlantique, il existe un autre jeu de ballon ovale : le football américain. Malgré son nom proche de notre ''sport national'', les règles du foot américain n'ont rien à voir avec celles du nôtre. De la forme du ballon à celle du terrain, tout y est différent. En effet, le terrain de 90m sur 52 est divisé en bandes de 4,5m. C'est là que nos deux équipes de 11 (ou 12) hommes s'affronteront. Car il faut bien parler d'''affrontement''... Ce sport n'est pas fait pour les tendres. Tenez, regardez leur accoutrement, vous comprendrez que s'ils sont aussi protégés, c'est qu'il y a de gros risques de baston. Ici, ce ne sont pas les ''Hooligans'' qui sèment la terreur dans les tribunes, mais les joueurs sur le terrain...

Quant aux règles du jeu, elles sont très complexes. Aussi, je ne vous en ferai pas un cours car il faudrait réserver à cet effet, deux ou trois pages d'Arcades. En revanche, si vous lisez la notice, vous aurez quelques renseignements bien utiles. Hélas, un vocabulaire un peu trop ''pro'' risque de rebuter les néophytes qui ne font pas la différence entre transformation, plaquage, rupture d'attaque, etc.

Ce qu'il faut impérativement maîtriser, c'est la formation que vous pourrez choisir avant chaque coup. Au départ, vous aurez le choix parmi huit formations puis, dès que le joueur se trouvera au-delà de la ligne de 45 yards (soit environ 41m), et qu'il prendra l'offensive, alors vous pourrez choisir la neuvième formation possible (celle qui correspond au coup de pied de volée). Bref, voici un jeu qui vous demandera une longue période d'apprentissage, mais qui devrait vous faire passer de longues heures devant votre écran.●

*Testé sur SEGA*







GREAT FOOTBALL




GREAT BASEBALL

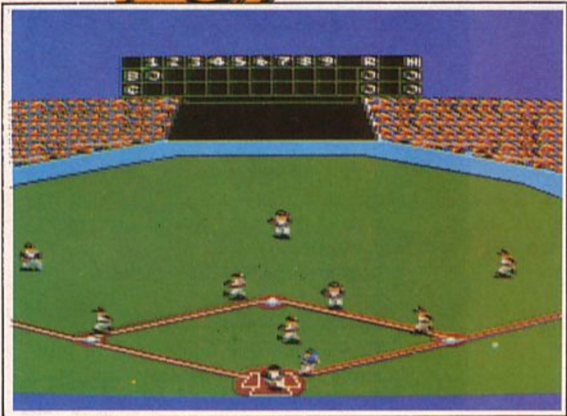
## Fiche technique

*Great Football n'est sans doute pas la meilleure simulation sportive réalisée par Sega. En effet, les joueurs, très petits, ne se distinguent pas facilement les uns des autres. A cette constatation, il faut tout de même ajouter que l'on a toute la partie durant une vue de la quasi totalité du terrain, aussi, si les proportions sont respectées, il est normal que les joueurs soient de petite taille.*
*Le ballon, quant à lui, est vraiment minuscule, comme si les joueurs balançaient un œuf... L'animation est rapide, trop sans doute, car elle ne permet pas au joueur de réfléchir à la technique à utiliser. Les passionnés y joueront, sans nul doute, des soirées entières. En revanche, si vous ne vous y connaissez pas vraiment en foot américain, choisissez plutôt une autre simulation de sport collectif...*



# GREAT BASEBALL

*Sega*
*Simulation sportive*



Il nous arrive parfois en France des logiciels assez particuliers. Ainsi, les simulations de baseball, très recherchées en Amérique, peuvent laisser les joueurs français un peu indifférents. C'est bien dommage car, lorsque par curiosité, l'on charge l'un de ces softs, on est parfois surpris par la qualité du jeu. Quant aux règles, elles sont en fait très simples : un joueur de l'équipe A lance la balle qui sera récupérée par le "batteur" de l'équipe B. C'est alors que ce second intervenant enverra la balle le plus loin possible. Pendant ce temps, les "rattrapeurs" de la première équipe vont tenter d'intercepter la balle le plus rapidement possible.

Et que fait votre batteur maintenant ? Il court d'une base à l'autre (d'un piquet à l'autre) en essayant de faire un tour complet. Il devra cesser sa course lorsque la balle aura été récupérée. Vous voyez, c'est tout simple...●

*Testé sur SEGA*

## Fiche technique

*Les possesseurs de console Sega vont encore pouvoir se frotter les mains car ce jeu est vraiment superbe. Les joueurs très grands sont beaux (NDRC : normal, c'est une minette qui teste ce jeu !), bien dessinés et hauts en couleur.*

*Le lancement de la balle est visionné en gros plan, tandis que la course apparaît en vue d'ensemble. Vous y jouerez seul ou à deux et pourrez choisir parmi deux niveaux de jeu.*



# GREAT BASKETBALL

Sega
Simulation sportive

Quarante-deux minutes de concentration, de technique, d'effort et le titre mondial sera dans la poche de votre équipe. Quarante-deux minutes : 7 matches de 6 minutes... C'est si court dans la vie d'un homme...

Et pourtant, il faudra s'entraîner des années durant, travailler sa technique, affiner son style, apprendre à ne pas gaspiller son énergie. C'est grâce à tous ces efforts que vous parviendrez à vous faire une place, dans l'une des huit meilleures équipes de basket de la planète.

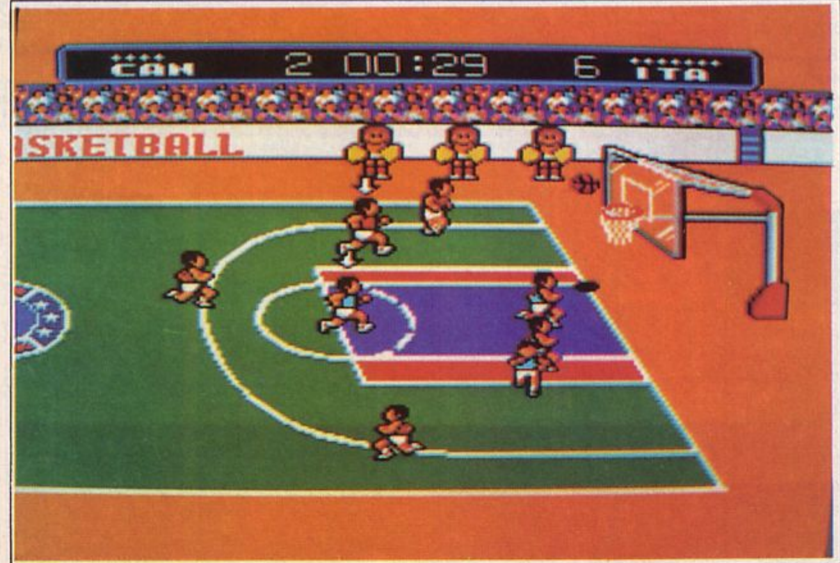
Alors, peut-être, arrivera la célébrité. Mais n'oubliez pas que, même si vous êtes l'un des meilleurs joueurs mondiaux, vous devrez jouer non pas seul contre l'adversaire mais en équipe : ainsi, vos muscles ne seront pas votre unique atout, il vous faudra aussi posséder un véritable esprit d'équipe.

Pour décrocher le titre de championne du monde, votre équipe devra gagner les sept rencontres qui l'opposeront aux sept autres meilleurs clubs mondiaux.

Hélas, ce n'est pas parce que vous progresserez au cours des matches que les autres régresseront. Au contraire, en observant bien votre jeu, il leur sera facile d'en tirer une multitude d'enseignements.
Ainsi, plus la saison approchera de la fin, meilleur sera le niveau général des compétitions...
Heureusement, vos amis, vos supporters, vous suivront dans toutes les rencontres et, lorsque vous les entendrez dans les tribunes, c'est le cœur gonflé de courage que vous vous élancerez sur le terrain.
A l'heure à laquelle je vous donne ces quelques précisions, on tire au sort les premiers matches. Contre quelle équipe allez-vous devoir jouer la première rencontre ?
Le Japon avec ses joueurs qui, bien que plus petits que les Canadiens, possèdent une excellente maîtrise du jeu ? Les Américains qui, une fois de plus, ont décidé de ne faire de cadeau à personne, les Cubains récemment entrés dans la course à la médaille d'or ?
Nul ne le sait encore, c'est l'ordinateur qui décidera de votre sort. C'est aussi lui qui jouera le rôle de l'arbitre. Ainsi, aucun favoritisme, aucune défaillance humaine ne pourra intervenir dans l'arbitrage. Tout "marcher", toute "charge" seront sanctionnés par une pénalité.

Mais si, comme moi, vous vous sentez plus basketteur devant un écran que sur le terrain, alors vous pourrez choisir de jouer, soit contre la console (auquel cas vous participerez à tout le championnat du monde), soit contre un ami.
Dans ce second cas, c'est lors d'un match unique que vous vous affronterez. Vous pourrez ainsi, à l'aide du joystick, diriger un joueur de l'avant et un de l'arrière, donc participer activement à l'attaque et à la défense. Chaque match, d'une durée de 6 minutes, sera décomposé en deux mi-temps entre lesquelles vous aurez droit à une démonstration de majorettes.
Bien sûr, vous pourrez dribbler, sauter, faire des passes, marquer l'adversaire, rentrer des paniers.
Si à la fin d'une rencontre, vous êtes à égalité avec votre adversaire, des prolongations de 90 secondes seront accordées jusqu'à ce que l'une des équipes marque un nouveau panier. Un dernier conseil : choisissez bien votre équipe en fonction de ses qualités.
C'est ainsi que Cuba sera la plus rapide des équipes alors que la Tchécoslovaquie possédera la meilleure technique de tir. Tenez donc bien compte du petit tableau des vitalités que vous retrouverez en fin de notice.
Toutes les techniques, l'explication des fautes, le plan du terrain se trouvent consignés dans le livret accompagnant la cartouche de jeu.
Avant de débuter la partie, n'hésitez pas à le consulter. Vous verrez ainsi que les règles de "Great Basketball" sont quelques peu différentes du véritable basket.
Alors, à vous de jouer.●

*Testé sur SEGA*



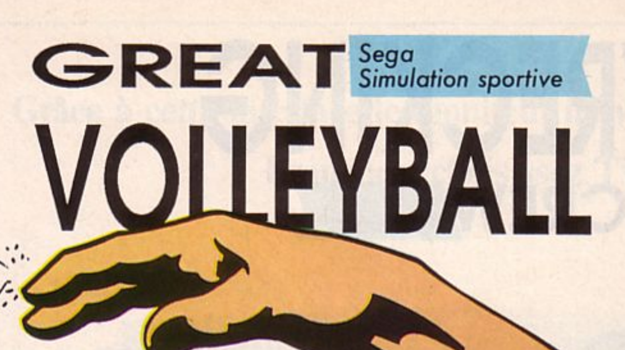


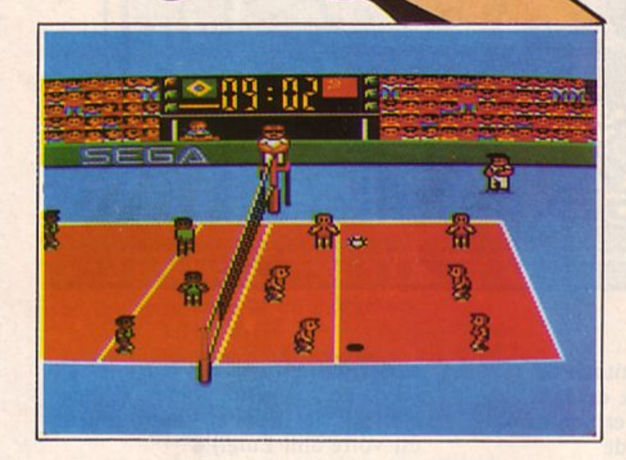

## Fiche technique

*Encore une fois, il ne peut être donné que des compliments sur ce jeu.*
*L'animation hyperrapide est le fidèle reflet du jeu réel. Les graphismes sont, comme d'habitude sur cette machine, bien réalisés, colorés, agréables à l'œil. La voix de l'arbitre se détache bien de la musique d'accompagnement. Les joueurs possèdent une bonne dose de souplesse et de rapidité, aussi cela vous donnera envie de jouer encore mieux, encore plus souvent. Un jeu à posséder absolument (et à utiliser souvent...).*

# GREAT VOLLEYBALL

Sega
Simulation sportive



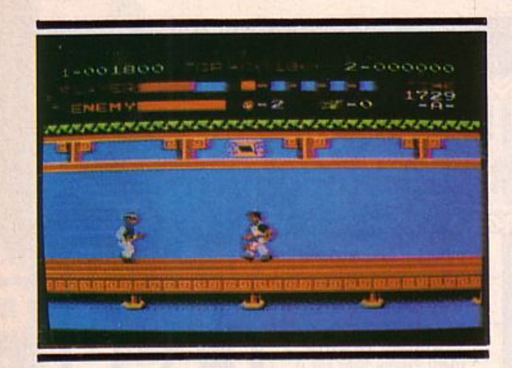



**B**ut ! 13 à 11. La balle frappée un peu trop fort est sortie de 2 ou 3 centimètres. Les USA mènent devant l'URSS : une belle revanche en perspective si les 6 Américains ne s'écroulent pas sous les assauts de l'ours soviétique avant la fin de la partie. La précédente rencontre s'était soldée par un cuisant échec. Pendant ce temps, l'équipe cubaine affronte les Coréens qui ont pris une bonne option sur la victoire dans ce tournoi qui réunit les 8 nations classées en tête du championnat du monde de volley-ball.
Balle de match. Dans les tribunes, le silence est total. Spencer frappe la balle renvoyée par Romanov. Les avants soviétiques réceptionnent et...
A vous d'écrire la suite en jouant avec Great Volleyball !●

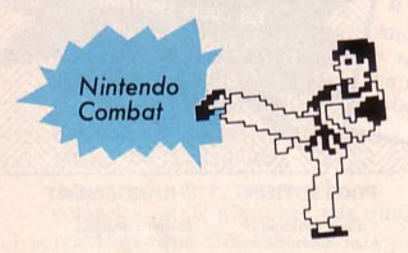
*Testé sur SEGA*

## Fiche technique

*6 contre 6 : le compte est bon ! Les joueurs occupent le terrain et sont dirigés intelligemment. Les 3 avants ont des actions conjuguées lors de leur montée au filet, ce qui permet de passer et de smasher. Les matches peuvent être amicaux ou officiels. Le joueur aura tout intérêt à s'entraîner auparavant : service, montée au filet, passes et smashes. On peut jouer à Great Volleyball seul contre l'ordinateur, adversaire de valeur, ou contre un autre joueur. Les graphismes et animations sont des plus corrects. Dans un souci du détail, la couleur de la peau des joueurs est respectée !!! Quant aux sons : musique et coups de sifflet animent la partie. L'été, il y a le volley sur la plage ; l'hiver, il y a Great Volleyball de Sega.*




# KUNG-FU




Mais qu'est-ce qu'elles ont toutes à se faire emprisonner ces nanas ? C'est vraiment une manie... Heureusement qu'il y a des mecs sympas qui sont prêts à se battre pour les retrouver et les libérer. Cette fois, notre héros est un maître du Kung Fu. Tant mieux pour lui car il va lui falloir maîtriser son art dans cette mission difficile qui l'attend.
Après s'être battu contre le lanceur de couteaux, le manieur de bâton, il faudra vaincre le géant, le serpent et le dragon cracheur de feu. Tout un programme.●

*Testé sur NINTENDO*

## Fiche technique

*Malgré un fond musical aux sonorités japonaises, ce soft n'est pas ce que l'on peut rencontrer de mieux sur le marché du jeu de combat. Le graphisme des adversaires est, en effet, quasi transparent, ce qui donne au joueur la désagréable impression de se battre contre des fantômes. L'animation est un peu trop saccadée et peu variée. Seul point intéressant du jeu : l'importante taille des combattants. Hélas, cela est trop peu pour vous inciter à l'acheter.*

# WRECKING CREW

Nintendo
Arcade

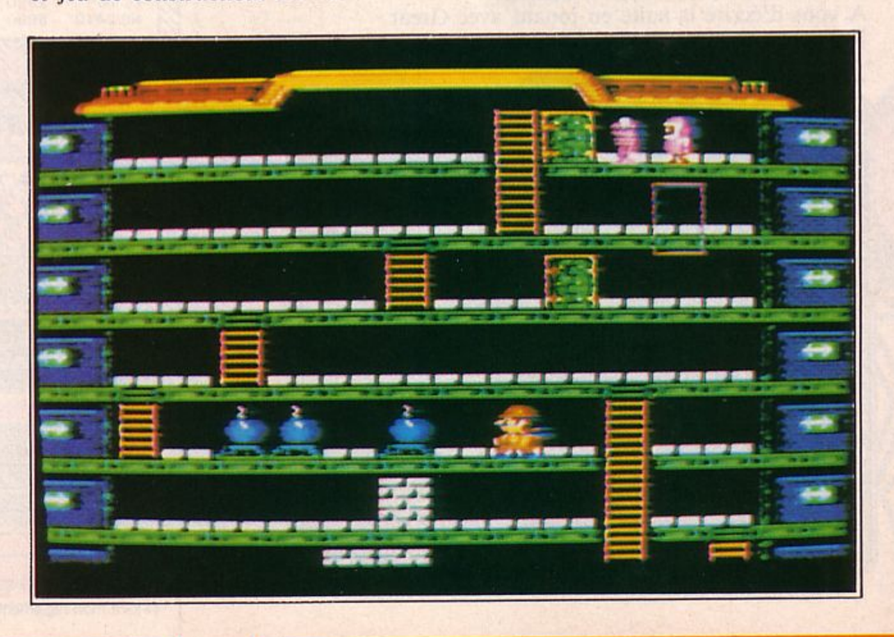


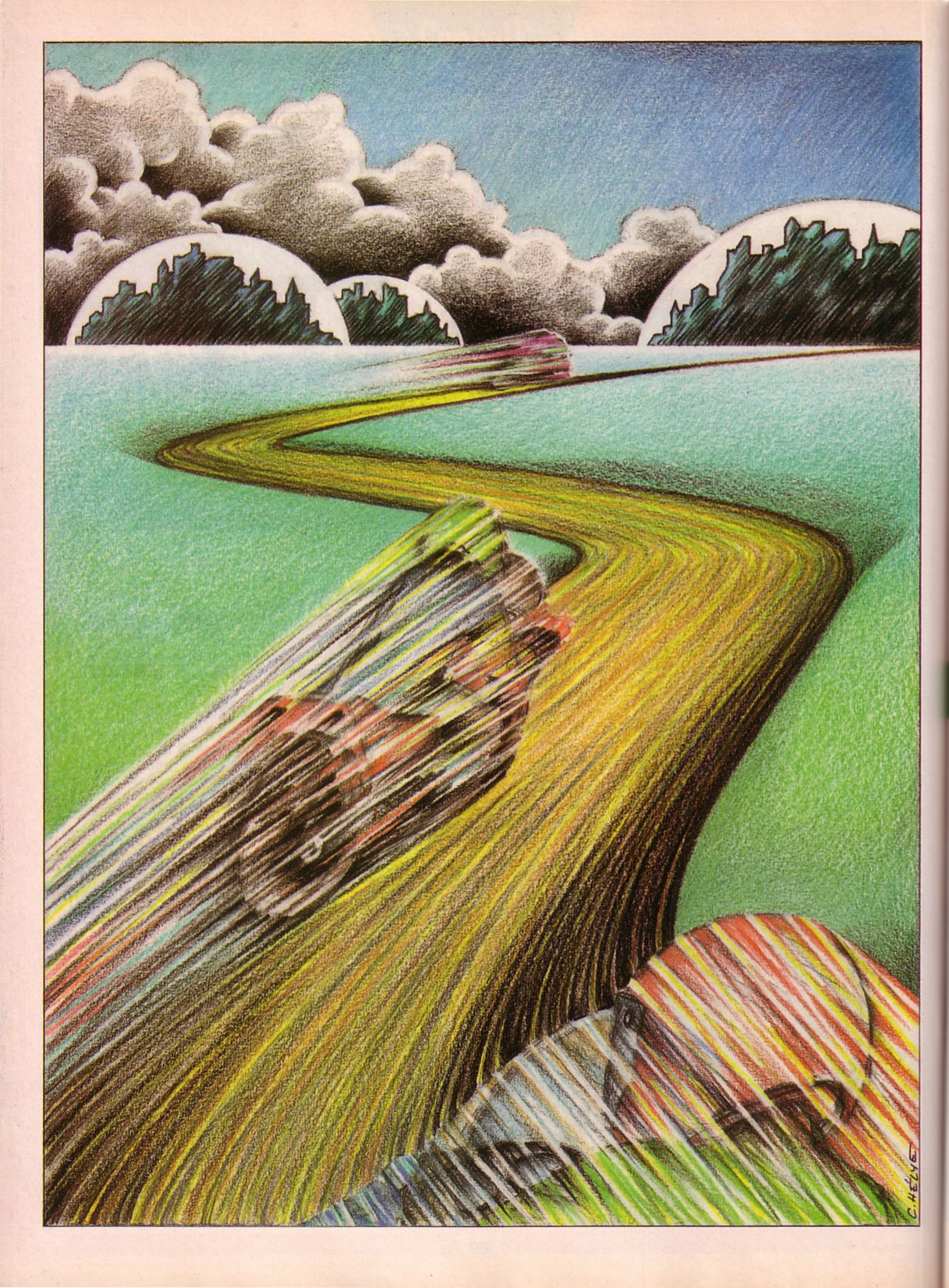
Devant la multitude de jeux d'arcade existant sur consoles et micros, il est fréquent de rencontrer des jeux dont la durée de vie est trop limitée. C'est pour pallier ce phénomène de perte d'intérêt qu'existent, depuis peu, des "softs de construction". En effet, lorsque vous sentez arriver les premiers signes du "ras-le-bol", un seul remède : construire ses propres tableaux de jeu. Pour cela, un éditeur vous permet, grâce à l'utilisation de votre joystick, de choisir l'emplacement de tel ennemi, de telle barrière ou autre échelle. Wrecking Crew est un de ces logiciels à la fois jeu d'arcade et jeu de construction. Le but : casser des murs et des barrières à l'aide de vos petits poings. (Vous, c'est Mario Bross et l'autre joueur est votre ami Luigi).●

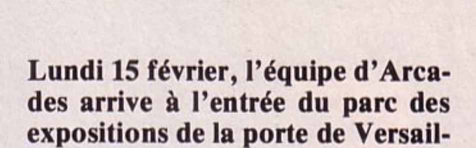
*Testé sur NINTENDO*

## Fiche technique

*L'idée de l'éditeur est intéressante mais c'est bien le seul élément positif de ce soft... L'animation, les graphismes, les couleurs sont de très mauvaise qualité, aussi je me contenterai de vous donner un conseil : n'achetez surtout pas un Wrecking Crew.*




C. HÉLYE





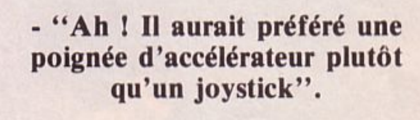

Jean-Claude SELINI

**Lundi 15 février, l'équipe d'Arcades arrive à l'entrée du parc des expositions de la porte de Versailles.**
**Le "forum PC" n'ouvrant ses portes que demain il doit bien y avoir une autre explication à sa présence. Le salon des langues ? Non ! A quoi bon, on parle déjà anglais, japonais, russe, serbo-croate, arabe, hongrois et même un peu français alors...**
**Le salon de l'auto et de la moto de compétition ? Eh oui ! J'entends déjà les lecteurs s'écrier : "Ben, j'croyais qu'Arcades était un canard d'informatique ?"**

N'aie crainte cher lecteur, si on s'est déplacé, ce n'est rien que pour toi, pour te faire découvrir avec nous les dessous cachés de la compétition motocycliste.
En effet, puisque dans ce numéro il était prévu de vous concocter un petit dossier sur les simulations de motos, on a tenté pour vous une petite expérience, à savoir : faire tester un logiciel de course par de vrais coureurs. Sympa comme idée non ? Il nous a donc fallu faire un choix parmi tous les softs consacrés à ce thème, choix qui nous a conduit à emmener avec nous, un 520 ST et GP 500cc de Microïds. C'était aussi l'occasion de rappeler que, malgré son âge, ce logiciel continue à se vendre très bien, tant chez nous qu'outre-Atlantique (sous le nom de Super Bike Challenge).

Après avoir admiré quelques beaux engins de courses : F1, kartings, buggys, side-cars et bien sûr motos, nous avons pu (grâce à la collaboration de Jacques Hutteau, l'un des organisateurs du salon et célèbre coureur en 125 cm³) entrer l'Atari et l'installer sur le stand de la FFM (Fédération Française de Motocyclisme).

C'est sous l'œil intrigué des visiteurs que l'on a chargé le soft et mis le joystick dans les mains de... Jacques Bolle.
Eh oui ! Le vainqueur d'un mémorable Grand Prix d'Angleterre, sur la 250 Pernod, a accepté de prendre, pour vous, les commandes d'une 500cc. C'est à Kyalami qu'il nous a emmenés au guidon de sa superbe 500 rouge aux couleurs d'une marque de cigarettes. Hélas, Jacques n'avait pas, pour le "tour de chauffe", la forme qu'il avait à Silverstone un certain dimanche de 83... Il faut dire que passer de la deux et demi à la 500, c'est tout de même un peu différent, surtout lorsqu'il s'agit de piloter au joystick...
Puis, après s'être appliqué à bien couper les cordes et à passer presque partout à fond de 4, Jacques a entamé une belle remontée sur les autres coureurs. Au bout de trois tours, il n'avait même plus besoin de tirer la langue pour faire pencher la bécane, ça allait tout seul...



**- "Ah ! Il aurait préféré une poignée d'accélérateur plutôt qu'un joystick".**



Pascal SERRA

Il allait prendre le départ de Jarama lorsque Christian le Badezet lui a sauvagement piqué le joystick en prétendant qu'il avait assez joué pour aujourd'hui. Il faut dire que depuis le temps qu'on lui promettait de prendre le départ de GP 500, Christian commençait à s'impatienter. Pour les fans de motos, nul besoin de présenter Christian (Badé pour les intimes...), pour les autres, sachez que ce Breton est l'un des meilleurs pilotes français en 125 cm³. Lui, c'est à Hockenheim qu'il est allé : ça devait

lui rappeler de bons souvenirs... Après avoir fait quelques tours et nous avoir avoué qu'il ne reconnaissait pas le circuit, il a prêté son guidon à un autre coureur qui passait par là (euh, le joystick, pardon). "C'est redoutable" qu'il disait le Jean-Claude. Quel Jean-Claude ? Ben, Sélini pardi !
Le 1er Français au classement du championnat du monde 125 cm³ en 87 (et même les années précédentes).
Ah ! Il aurait préféré une bonne poignée d'accélérateur plutôt que ce joystick qui ne répondait pas à ses impulsions. Eh ! Vous en avez déjà vu, vous, des accélérateurs à micro-switches ? Il va falloir demander aux constructeurs de bécanes de compèt de parer à ce manque...
C'est vrai quoi ! Même les meilleurs pilotes motos, habitués aux techniques de pointe, se trouvent déroutés en présence d'un simple joystick (excellent de surcroît mais dont je ne donnerai pas la marque...). Et pourtant, c'est si courant chez nous autres, fanas de jeux, de piloter ces super bolides avec ces leviers de plastique.


Jacques BOLLE

## - "Tant que ça va doucement, c'est faisable".

**N**'empêche que si les portes du salon de la moto ne s'étaient pas refermées, Jean-Claude Sélini se battrait encore, quelque part entre Hockenheim et Jarama, au guidon de sa 500 de rêve...
(Eh ! Juste une confidence, il a parcouru les 9 tours de Kyalami à fond de 2, enfin en seconde si vous préférez, j'espère que sur sa 125 cm³ il se sert des 6 vitesses...).
Après lui, (et avant que le salon ne ferme...) Christian Le Badezet a attrapé Jean-Michel Mattioli par la manche et l'a assis devant le moniteur de l'Atari. C'est avec un joli accent méridional que le vainqueur 87 du Bol d'Or (aux côtés de Battistini et Sarron Dominique), nous a rendu le joystick à l'issue de l'une des épreuves de GP 500 en déclarant : "Tant que ça va doucement, c'est faisable...". A croire que l'informatique est un sport plus difficile que la moto car je vous jure que lorsque Jean-Michel chevauche son engin, il n'amuse pas le terrain...

**N**otre dernier testeur répondait au doux surnom de "Little". Non pas qu'il soit vraiment de la taille d'un jockey, mais il faut avouer qu'il ne doit dépasser Iznogoud que d'une hauteur de babouches... Pascal Serra, puisque c'est de lui qu'il s'agit, est l'actuel détenteur du titre de champion de France 125 cm³. En outre, ce ne sont pas uniquement ses talents de coureur qui font de lui l'un des plus "cotés" du parc, mais aussi son look et sa frimousse sympa. En effet, Pascal, l'homme au blouson multicolore possédait cette année une superbe 125 Honda rose fluo. Ça, pour se faire remarquer c'était génial.
Mais, puisque GP 500 n'offrait pas la possibilité de piloter une moto rose, Pascal a choisi de partir pour Spa, Kyalami et tout le reste du championnat aux commandes de la 500 rouge. Oh la la ! Il a failli faucher le directeur de course et ne l'a évité qu'au prix d'une superbe gamelle... Dur pour la peinture du carénage... Heureusement que GP 500 permet quelques erreurs de pilotage... Lorsque Sélini lui a repris le joystick, "Little" a déclaré : "Ah ! Il aime l'angle... Faut pas lui en promettre..." C'était vrai que Jean-Claude nous faisait de superbes démonstrations de "déhanchés".
Mais, il faut bien le dire, Pascal n'aurait pas quitté sa Sardaigne natale pour passer son temps à jouer sur un micro. En effet, il nous a avoué que c'était "plus facile sur une vraie". Alors avis aux amateurs... ■


Jean-Michel MATTIOLI



# SUR LA GRILLE DE DEPART

**Après cette super expérience pour laquelle nous remercions la FFM, Jacques Hutteau et les cinq coureurs qui ont bien voulu s'y prêter, nous allons détailler, pour vous, quelques-uns des softs de simulation motocycliste.**

Mais tout d'abord, nous allons dresser un petit inventaire des qualités que doivent posséder ces jeux.

• La première règle à observer est la ressemblance de l'engin à piloter avec une vraie bécane de compétition. Ainsi, l'on ne trouvera pas de moto de cross avec grand guidon et garde-boue relevés sur un circuit de courses de vitesse ou une moto aux commandes reculées et à la physionomie aérodynamique sur une piste du Dakar. Lorsque l'engin apparaissant sur votre écran est une moto au look un peu bâtard, cela est déjà un très mauvais signe pour la suite du jeu.

• La seconde règle est la vitesse. En effet, quoi de plus désagréable qu'un bolide qui se refuse à dépasser les 100 km/h ?

• Un troisième point est la possibilité de passer plusieurs vitesses, cela évite le ronronnement monotone du moteur et ajoute un côté plus réel à la simulation.

• Viennent ensuite d'autres qualités tel le bruit. Hélas, rares sont les softs de simulation motocycliste possédant un son agréable. Les autres concurrents ont, eux aussi, un rôle important. En effet, il n'y a rien de bien passionnant lorsque le coureur est seul sur la piste. En revanche, si les autres concurrents sont trop nombreux et encombrent le circuit, ça ne l'est pas davantage.

Au cours des différents bancs d'essai que l'on traitera dans ce dossier interviendront encore d'autres éléments : qualité de l'animation, "déhanchage" du pilote, possibilité de prendre de bonnes trajectoires, défilement du paysage (et graphisme), configuration du circuit, présence de panneaux publicitaires, existence de vibreurs, panneautage, affichage du temps, profil du parcours, etc.

Dès maintenant, enfilez votre combin', attachez votre casque, installez-vous sur votre selle joystick en main et bon vent...

## Nos préférences

Sur la plus haute marche du podium : **Hang On** sur Sega. C'est de loin la meilleure réalisation, tant pour ses qualités visuelles (graphisme excellent, animation plus vraie que nature, paysages superbes) que pour le plaisir qu'elle procure au joueur.

Les deux autres marches du podium sont disputées par **Enduro Racer** sur ST et **GP 500** toujours sur ST. Le premier pour sa musique, ses qualités de graphisme et la rapidité de son animation ; le second pour l'originalité du double simulateur et les références aux règles d'or du championnat du monde.

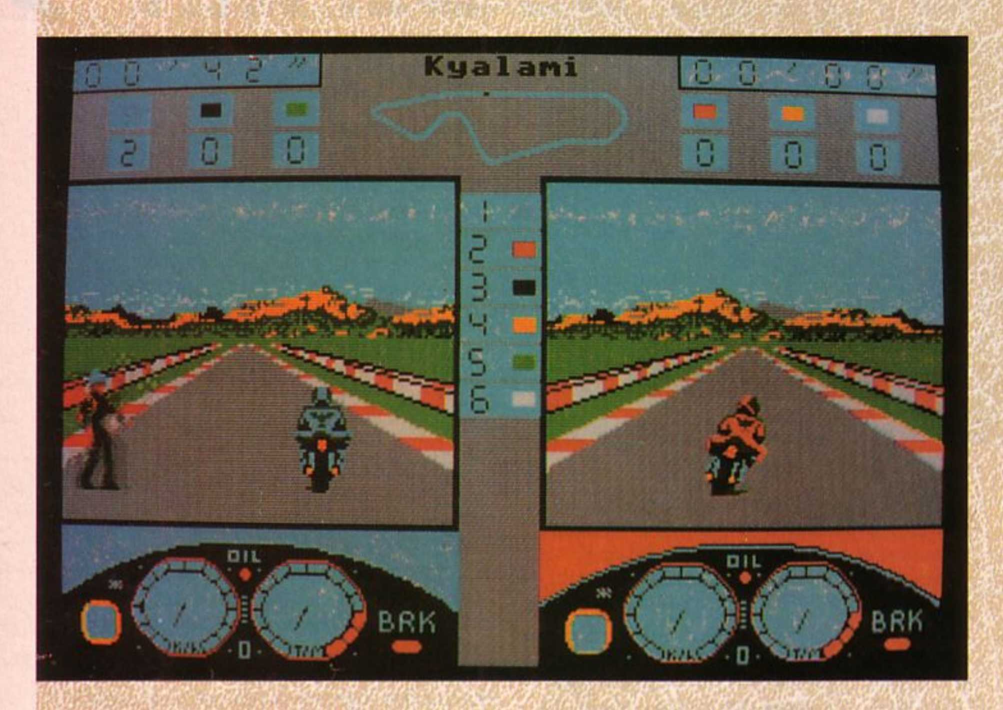
La suite du classement est plus floue car chacun des logiciels testés possède atouts et inconvénients.

Un seul peut être dégagé du lot pour le mettre à la place de la lanterne rouge : **TT Racer** d'Aackosoft.

Jamais nous n'aurions pensé qu'un tel jeu puisse un jour surgir sur nos écrans. Ses qualités ? Nous les cherchons en vain. Ses défauts ? Nous n'aurions pas assez de place pour tous les décrire... ■



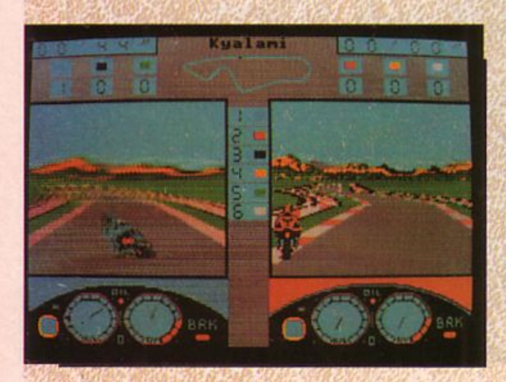
# GP 500




**Même s'il n'est pas le plus beau des simulateurs de compétition motocycliste, GP 500 restera peut-être celui qui marquera le plus.**

En effet, sorti en septembre 1986, il est resté près d'un an en bonne place aux différents hits. Les raisons de cette réussite ? Elles sont d'ordre divers. Le fait, par exemple, que GP 500 soit sorti sur presque tous les micros familiaux n'est certainement pas étranger à ce succès. Son double simulateur est probablement une autre raison de sa réussite. Mais qu'est-ce donc au juste, que ce *"double simulateur"* ? Eh bien, allumez votre micro, chargez la disquette et regardez bien votre écran. Après avoir choisi l'une des options proposées (l'un des 12 circuits ou tout le championnat, l'entraînement ou le mode compétition, un joueur ou deux, la moto rouge ou la bleue) vous voilà devant un écran partagé en deux parties. En bas de chacune d'elles apparaissent un compteur de vitesse ainsi qu'un compte-tours. Ce sera votre repère afin de savoir si vous devez accélérer, ralentir, changer de vitesse. Au-dessus, c'est la piste bordée de vibreurs rouge et blanc. C'est là que va se jouer la bagarre qui vous opposera aux autres coureurs du championnat du monde.

En haut s'affichera le chrono, le nombre de tours parcourus, la position du joueur par rapport aux autres concurrents et le schéma du circuit sur lequel vous évoluez. Ce double écran vous permet donc de visualiser à tout moment la position de l'autre moto.



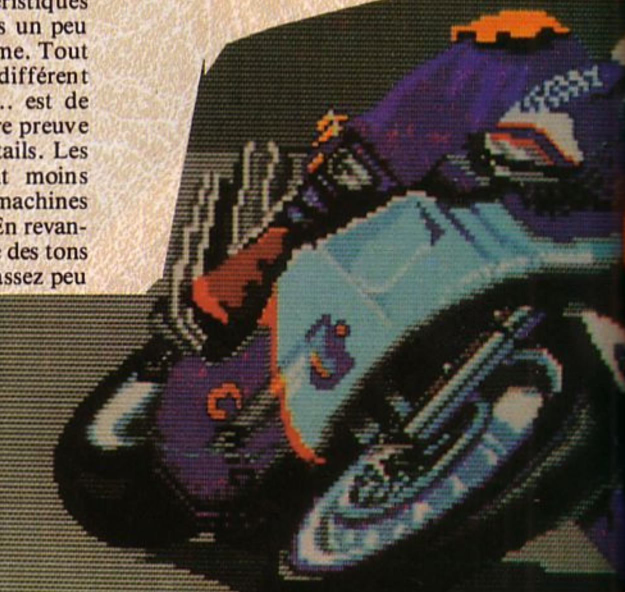

Voilà pour ce qui est des caractéristiques de l'écran. Maintenant, dressons un peu la liste des qualités du jeu lui-même. Tout d'abord, le graphisme assez peu différent sur les versions ST, PC, CPC... est de bonne qualité, sans toutefois faire preuve d'une grande finesse dans les détails. Les couleurs sont bien évidemment moins jolies sur PC que sur les autres machines mais restent toutefois correctes. En revanche, la version ST aurait supporté des tons plus agréables que ces couleurs assez peu réalistes. A bien y regarder, les concurrents (toujours vus de l'arrière) n'ont pas la véritable position des coureurs de championnat du monde, mais l'ensemble de l'animation est très correcte.

Au début, il sera un peu déroutant de piloter au joystick car l'on aura tendance à maintenir le manche incliné pendant tout le virage alors qu'une ou deux impulsions suffisent. Lorsque, par un malencontreux hasard, vous percutez un autre participant, votre engin se transforme en boule de feu puis reprend place sur la piste, prêt à repartir. C'est pratique mais peu réaliste...

Si vous observez bien le tracé du circuit, vous vous rendrez très rapidement compte qu'il ne correspond pas tout à fait à ce qui défile sous vos yeux. D'ailleurs, les pilotes qui ont testé GP 500 nous ont avoué ne pas reconnaître des pistes telles que Jarama, Spa et Hockenheim. C'est un peu dommage car le reste de la simulation est assez réaliste.

A noter quelques variantes entre les anciennes et les nouvelles versions de GP 500 (avant septembre 87 et après). En effet, GP s'exportant depuis la rentrée 87 aux Etats-Unis sous le nom de Super Bike Challenge, **MICROIDS** a dû en modifier quelque peu la programmation : le point mort a disparu, il est maintenant possible de visualiser sa position directement sur le schéma du circuit et le grand prix de Kyalami (en Afrique du Sud) a été boycotté afin de laisser la place à celui de Suzuka (Japon). A ce propos, il est fort probable que GP 500 de Microïds soit, par l'intermédiaire de Broderbund présent sur le marché japonais avant la rentrée 88.

Ah ! J'oubliais. Un dernier conseil avant de vous laisser prendre le guidon : baissez le volume, vous ne vous en porterez que mieux car les bruitages de GP 500 sont loin, très loin du bruit d'une 500 cm³ de compétition... ■



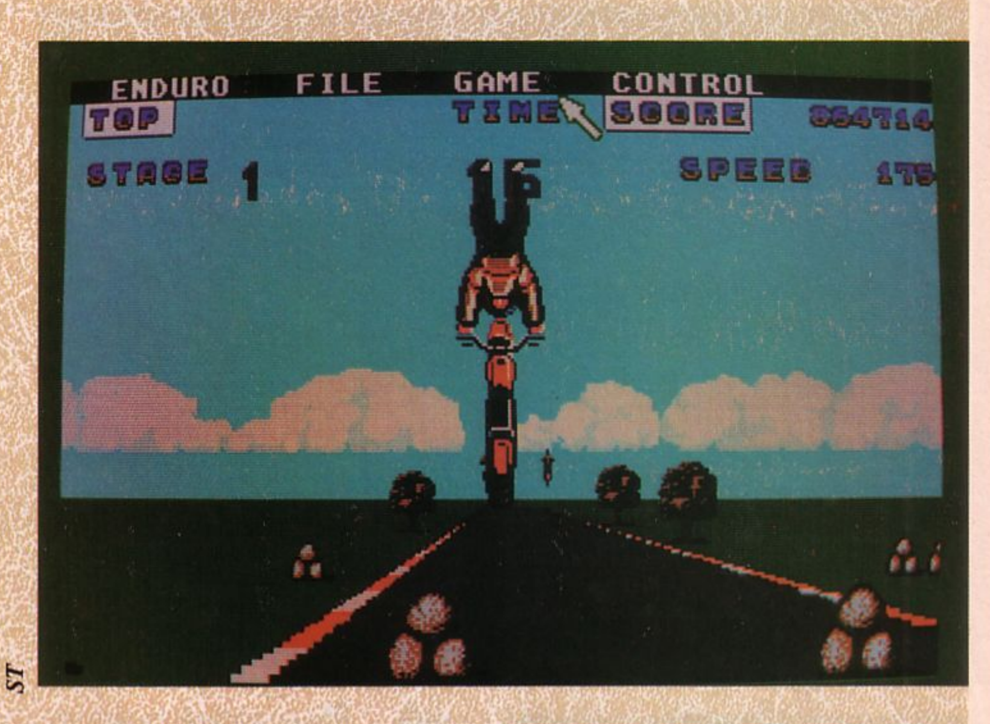
# Enduro Racer

**Si vous connaissez la version *"jeu de cafés"* de cette simulation, vous ne serez certainement pas déçu par les adaptations qui ont été faites sur micros et consoles.**



Quoique relativement différentes de la version d'origine, elles offrent au joueur de nombreuses heures de plaisir. Il aurait été presque souhaitable de les traiter indépendamment les unes des autres mais cela paraît un peu délicat du fait qu'elles possèdent le même nom.
La version Sega, tout d'abord.

Sur sa droite votre motard est vu de trois quarts arrière, ce qui change déjà par rapport au jeu d'arcade où l'on suit la moto. Ceci donne l'impression d'une moto plus trapue mais néanmoins très performante. Les paysages sont variés et offrent un spectacle assez ahurissant. En effet, lorsque l'on parvient au tableau de l'eau, la course contre l'adversaire devient très, très difficile... Il n'est d'ailleurs pas rare d'assister à de superbes plongeons...



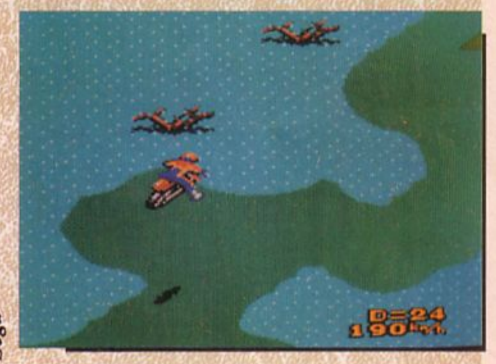

ST



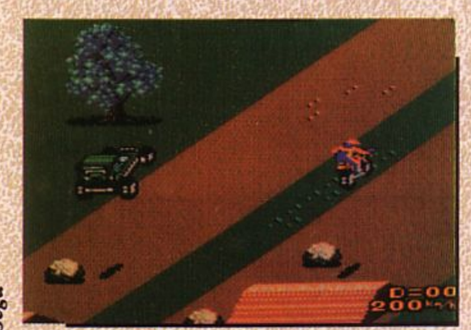

ST

Ah, puisque l'on parle d'adversaires, décrivons-les : le plus fréquent est une voiture à mi-chemin entre le buggy et la célèbre traction avant. Elle est très rapide et *"assure"* très bien lors des sauts d'obstacles.
Le second adversaire est une moto comme la vôtre, à la seule différence qu'elle est pilotée par la console, ce qui implique qu'elle n'est pas mauvaise du tout...
Bien sûr, dans chaque tableau l'on rencontre obstacles en tout genre : bosses, eau, huile, cailloux...
Ce jeu sur console est peut-être plus proche d'un jeu d'arcade que d'une véritable simulation mais il n'en reste pas moins passionnant.

La version ST est une vraie simulation dans laquelle vous suivez les motos. Elles sont toutes identiques mais absolument superbes. Les circuits y sont beaux, bordés de chouettes paysages (déserts, plaines, etc.) et permettent aux bécanes d'aller vite, très vite. Ici, l'animation est parfaitement réalisée avec le coureur qui "sort le pied" dans les virages (contrairement aux courses de vitesse sur circuit, ce qui prouve le réalisme du jeu), les pneus font voler la terre et les *"wheeling"* sont du plus bel effet, à condition toutefois de ne pas les transformer en soleil (retournement de la moto).



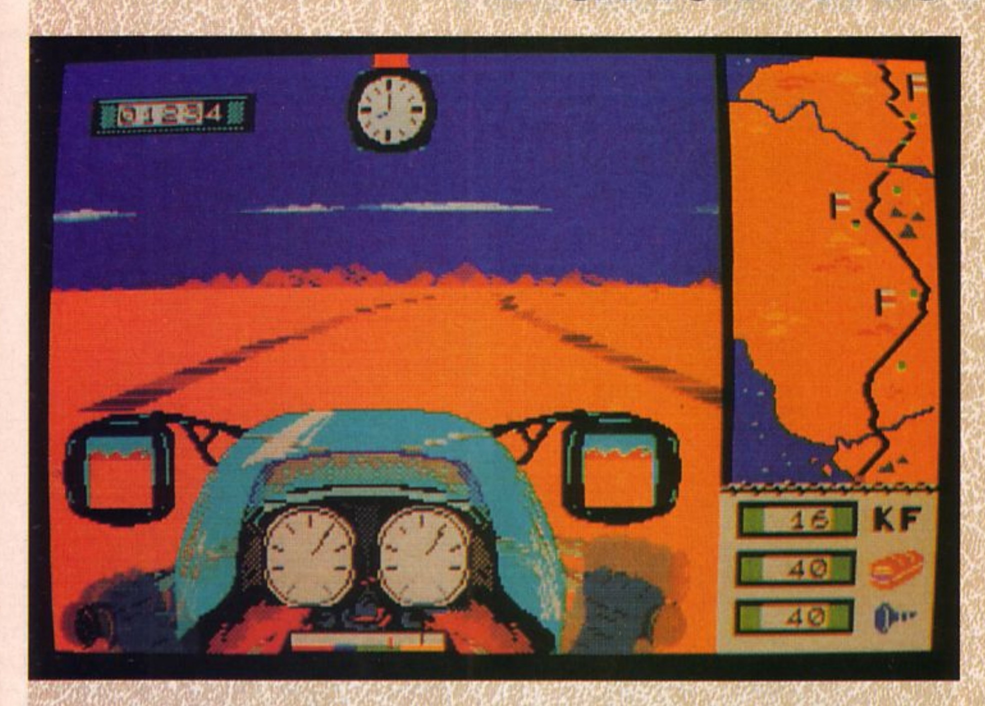

Sega




Sega

La musique est très entraînante et s'harmonise parfaitement à la gaité du jeu.
Les couleurs sont plus jolies que sur la machine d'arcade ce qui est une belle performance pour les programmeurs.
Les versions CPC et Spectrum sont elles aussi très réussies si l'on tient compte des possibilités respectives de ces micros.
Sors-nous encore d'aussi jolis jeux, monsieur **ACTIVISION**, c'est tellement chouette ! ■

# Dakar Moto




Puisque l'on traite des logiciels de moto, on ne pouvait pas passer à côté de ce soft retraçant le premier événement motocycliste de l'année (puisqu'il débute le 1er janvier), je veux bien sûr parler du *"Paris Alger Dakar"*.



Malgré quelques mauvais souvenirs, ce rendez-vous est l'une des plus prestigieuses rencontres avec le monde des rallyes. C'est pourquoi **COKTEL VISION** a édité un jeu : Dakar Moto. Cette simulation vous propose de faire avant le départ vos achats de matériel, vos réserves de vivres. C'est en cela que Dakar Moto est proche de la réalité. En effet, une telle course se prépare longtemps à l'avance et nécessite de grandes ressources humaines et techniques. Il sera donc très important de faire le plein en pièces détachées : le désert n'épargnera en effet, ni vos roues, ni votre moteur...
Ensuite, vous prendrez le départ de la course aux côtés de cinq autres concurrents. En fait, le terme *"aux côtés"* est un peu faux puisque les départs se font un par un (vous partez le dernier).

Tout en surveillant la piste, vos compteur et compte-tours, vos vitesses, vous pourrez suivre votre progression (et celle de vos adversaires), sur la carte de l'Afrique située dans la moitié droite de votre écran.
Mais attention, vous risquez de manquer rapidement de pièces détachées ou de vivres, alors faites bien vos calculs au départ et ne laissez rien au hasard...
Côté réalisation, vous êtes au guidon de la moto, ainsi votre unique panorama est ce qui se passe devant vous.

Vous verrez donc la piste, le guidon sur lequel reposent vos mains, les compteurs, la bulle du carénage, la jauge d'essence et bien entendu les rétros. Ceux-ci sont d'ailleurs très bien faits, avec le paysage de l'arrière qui défile progressivement. Le graphisme est bon, l'animation très correcte mais le son détestable. Il faut donc impérativement couper le volume...
Pour la conduite, Dakar Moto est très bien réalisé, c'est en effet avec ce soft que l'on a le plus ressenti l'impression de passer des vitesses. Les rétrogradages sont efficaces, en un mot on peut dire que l'atout de ce soft est la conduite véritable d'une bécane. Pour ceux qui croient encore à l'aventure du désert... ■

# TT Racer



**Voilà l'exemple parfait d'un jeu raté. Ce logiciel, qui se veut représenter le *"Tourist Trophy"*, est un des plus mauvais qu'il nous ait été donné de voir.**




Tout d'abord, la page de présentation fait apparaître un équipage vu de profil. Celui-ci ne ressemble absolument pas à un équipage de course mais plutôt à un motard bedonnant chevauchant une moto de route des années 70... Puis, vous voilà au départ de l'épreuve. Votre moto, grossièrement dessinée au trait noir, va s'élancer dans la course sans même pouvoir passer de vitesses. A croire qu'elle possède une boîte automatique...

Premier virage, première horreur. Votre moto est bel et bien en train de fondre sur la piste. Tenez, regardez les pneus, ils semblent se transformer en un amas gluant comme s'ils étaient en fusion.

Le choix des trajectoires y est difficile car les virages ne ressemblent pas à ceux d'un circuit. Les paysages sont laids et donnent l'impression au joueur de ne pas avancer. A aucun moment on n'a l'impression de participer à un championnat.

Ce logiciel d'**AACKOSOFT** dans la collection Methodic Solution ne met pas en valeur les capacités du MSX, c'est dire... Au fait, ne confondez surtout pas avec TT Racer de Digital Integration : un bon logiciel mais que nous n'avons hélas pas pu vous présenter ici. ■

# Excitebike

**Changeons un peu d'horizon et allons voir ce qui se fait du côté de l'enduro.**

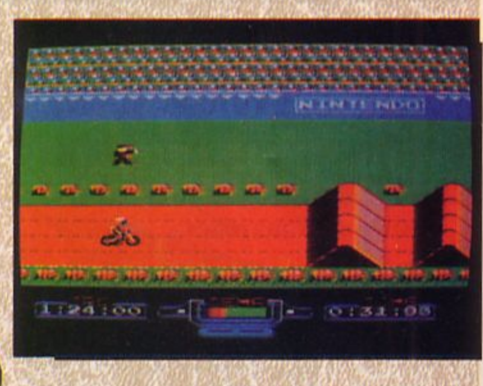


Nous avons bien sûr testé le célèbre Enduro Racer mais voici un autre soft, moins connu et néanmoins très intéressant, il s'agit d'Excite Bike sur **NINTENDO**.
Pour ce jeu, vous choisirez de concourir seul contre la montre ou bien contre trois autres coureurs.
Vous prendrez le départ devant une foule en délire et partirez pour une course jonchée d'obstacles (eau, barrières, bosses). Vous suivrez la course de profil, ce qui vous permettra de jeter un œil sur les bords de la piste. C'est là que vous y découvrirez quelques détails réalistes et amusants comme ce cameraman qui vous filme et suit la trajectoire de la moto, son œil dans le viseur de sa caméra. Chaque participant se distinguera facilement de ses adversaires par les couleurs de sa moto et de son équipement (combinaison, casque et bottes).




Des chronos et indicateurs de temps apparaîtront en bas de votre écran. Ici, les programmeurs ont préféré la musique aux effets sonores mais ce n'est pas désagréable. Les graphismes sont ce que l'on a vu de mieux sur Nintendo et l'animation est assez fidèle à la réalité. Une ombre toutefois : les joysticks Nintendo ne rendent pas le pilotage très facile. Excitebike, sans être au top niveau des simulateurs est tout de même un soft à posséder car il est bien réalisé et pas monotone.■



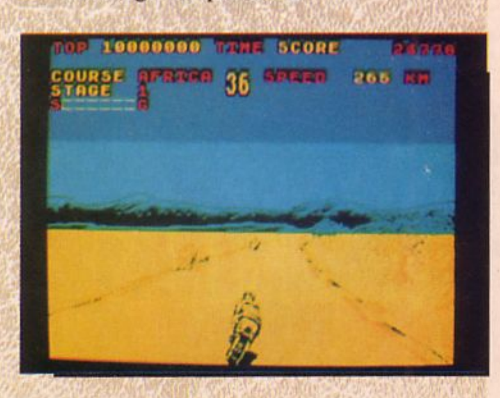

# Super Hangon

**Celui-ci n'est pas le plus réussi. Oh, non ! On peut même dire que, malgré certaines qualités, il est plutôt rebutant.**



C'est vrai que son côté visuel y est pour quelque chose. Dès que vous démarrez le jeu (et la bécane par la même occasion) apparaît devant vous une tache jaunâtre recouvrant tout l'écran.
Cette tache, il faudra s'y habituer car elle constituera l'unique paysage de ce jeu. Décor et circuit y sont, en effet, confondus et seulement différenciés par quelques petits croquis noirs représentant les bords de la piste et les panneaux d'affichage. Parlons de la moto maintenant : une silhouette noire aux pneus un peu trop aplatis, chevauchée par un individu noir sur fond jaune. Bref, excepté cette bichromie il n'y a rien.

La course elle-même ? Bof, rien d'extraordinaire ni dans l'animation, ni dans le bruit. Pas de compte-tours, pas de visualisation du circuit.
Le seul intérêt de ce jeu d'**ELECTRONIC DREAMS** est sans nul doute la progression par paliers de difficulté croissante. Ces paliers sont représentés par les différents continents. Le plus simple : l'Afrique ; le plus hard, l'Europe.
Nous avons testé ce jeu sur CPC, mais attendons avec impatience la version Amiga qui devrait sans nul doute présenter davantage de qualités.■



# Super Cycle







**Même s'il n'a pas été cité dans *"Nos préférences"*, Super Cycle d'EPYX est un excellent simulateur de motos de course. Il faut dire que sur notre podium, il n'y avait que 3 marches...**

Tout d'abord pour ce jeu, un premier conseil : augmentez le volume de votre micro. Super Cycle est en effet la meilleure réalisation sonore que nous ayons testée dans ce dossier.
Le changement de rapports est très perceptible à l'oreille et l'on se rend très vite compte d'un sous-régime ou sur-régime éventuel. Pour un sous-régime, il vous faut rétrograder afin de remonter le moteur dans ses tours, c'est-à-dire le faire tourner au meilleur rendement. Quant au sur-régime, il vous faut passer la vitesse supérieure au plus vite, sinon l'aiguille de votre compte-tours va passer en zone rouge et votre moteur va chauffer.

Mais si vous n'avez pas l'oreille motarde, ne vous inquiétez pas, votre compte-tours saura vous indiquer le régime moteur.
Une fois de plus, cette simulation se propose de vous emmener sur une piste bordée de sable et de cactus. Ce n'est pas le premier logiciel qui propose ce type de paysage, pourtant il n'existe aucun circuit de ce type en championnat du monde. C'est peut-être la part de rêve de ces softs. En revanche, les proportions piste/motos sont très fidèles à la réalité, ce qui n'est pas le cas de tous les logiciels du genre (regardez TT Racer de chez Aackosoft, vous comprendrez...).

Une erreur toutefois, les vibreurs de bord de piste sont rouge et blanc tout au long du parcours. Sur un circuit, il n'en est pas de même car cette alternance de couleurs annonce en général l'entrée d'une courbe ou d'un virage. La conduite est très correcte et la simulation bien réalisée lorsque vous faites un intérieur ou un extérieur à un autre concurrent. (Intérieur : doubler une autre moto par l'intérieur d'un virage, par la corde. Extérieur : doubler par l'extérieur du virage).
Le graphisme et l'animation sont excellents. Il semblerait que ce soft soit tiré de la superbe réalisation d'arcade Hang On. Bien que portant des noms différents, il existe en effet bon nombre de similitudes entre ces produits.
C'est pourquoi, Super Cycle version CPC et Hang On version Sega sont très proches l'un de l'autre. ■



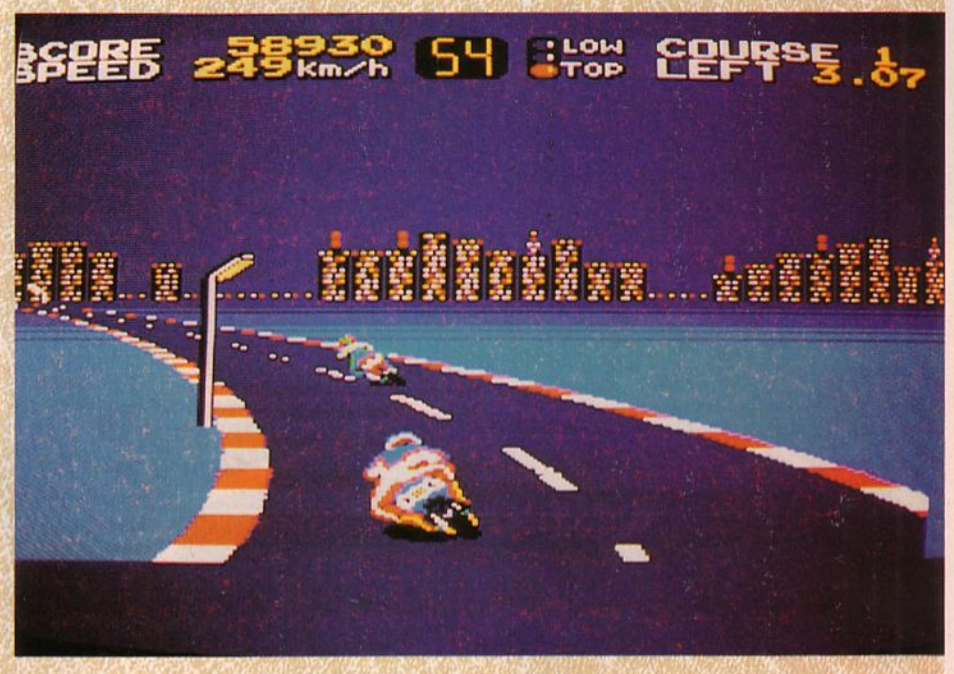


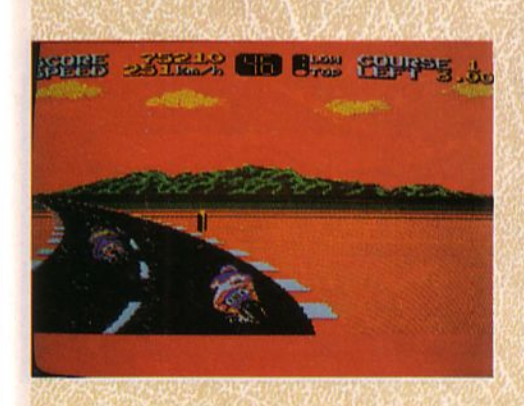

# Hangon

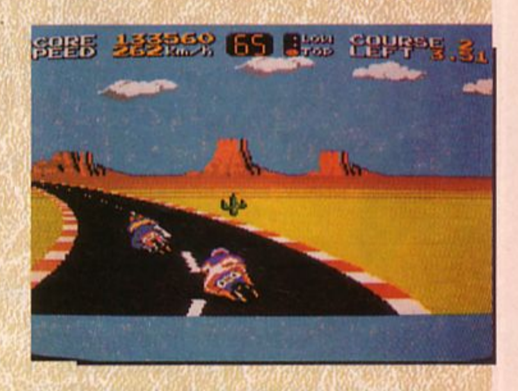
**Voici, sans hésitation, le plus beau simulateur motocycliste existant à ce jour sur micros et consoles. En effet, ce soft adapté du jeu de cafés est quasi parfait.**



Pour une fois, un jeu de cafés n'a rien perdu en passant sur console. Pour en avoir la certitude, regardez les photos du jeu d'arcade et celles de Hang On sur Sega.
Malgré le reflet des spots du stand Rothmans (au salon de la moto) l'on peut se rendre compte de la similitude des deux versions. Evidemment, la version *"jeu de cafés"* a l'énorme avantage, ici, d'être pilotée sur la bécane, avec dans les mains, un véritable bracelet de compèt. (Le bracelet est le guidon très bas d'une moto de compétition). Le joystick de votre console est moins encombrant mais tout aussi efficace...





Votre coureur, portant la combinaison de Freddy Spencer, va ouvrir les gaz dès que le feu tricolore indiquera le départ. C'est alors qu'il s'élancera à plus de 200 km/h sur les cinq pistes proposées. Mais attention, cinq pistes, cela ne veut pas dire cinq départs... En effet, les circuits s'enchaînent sans laisser au concurrent une seule seconde de répit.

Si vous gazez (ça je n'en doute pas), à la fin de ces 5 circuits vous recevrez les *"congratulations"* et l'on vous proposera de partir pour une seconde course. Cette fois, les pistes seront identiques à celles de la première course mais les points acquis lors de la précédente épreuve s'accumuleront.

Les cinq circuits sont tous très beaux : entre le premier et le second, l'on ne notera que quelques différences dans le paysage (apparition de la mer notamment) et de plus longues courbes dans le second.

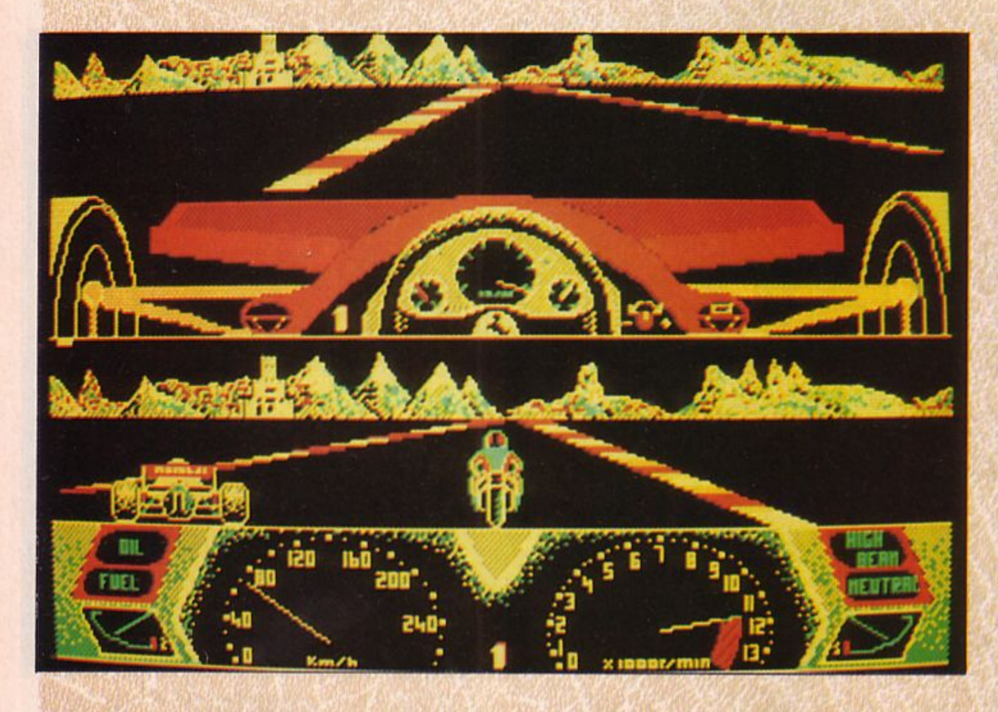
Le troisième, lui, vous emmènera sur un circuit bordé de réverbères avec comme décor de fond, une ville illuminée.
C'est en effet la nuit que vous parcourrez cette piste aux dégradés de couleurs superbes. Puis l'aube, avec son ciel rougeoyant vous conduira vers la victoire toute proche. Le dernier circuit sera beaucoup plus sinueux que les précédents, aussi vous faudra-t-il garder toute votre attention afin d'éviter la collision avec un adversaire.

Lorsque vous attaquerez un virage un peu trop vite, vous verrez votre roue arrière dribbler et partir en glissade, ce sera la limite à ne pas dépasser sinon...
Attention aussi de ne pas trop rouler sur les vibreurs, cela vous ralentira et risquera de modifier votre trajectoire.

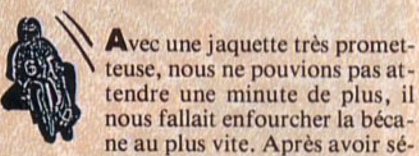
Ah, j'ai oublié de vous parler du pilote. Malgré la ressemblance de sa combin' avec celle de Spencer, sa conduite est plus proche de celle de Mamola. Vous ne connaissez pas ? Si, souvenez-vous, il y a un peu plus d'un an, le coureur qui avait fait une superbe démonstration de rodéo sur moto. Cette brève séquence est ce qui avait le plus marqué cette saison de Grands Prix 86. Randy Mamola avait évité de peu la chute en maintenant le guidon de la bécane à pleines mains et en courant à côté (le tout à une vitesse fulgurante), puis d'un bond était parvenu à retrouver la selle de sa moto et à repartir comme s'il ne s'était rien passé... Votre coureur a donc la dégaine de ce brave Mamola : genou par terre, coude au ras des vibreurs. C'est très spectaculaire et surtout très efficace. Mais faites gaffe, rien ne dit que vous serez capable de réaliser de telles acrobaties...
Alors attention aux courbatures de l'avant-bras. Bon, si vous ne possédez pas de console **SEGA** allez vite en acheter une (Hang On est livré avec) ou bien faites une provision de pièces de 10 balles et allez vous entraîner au guidon de la bécane de café. Vous ne serez pas déçu... ■



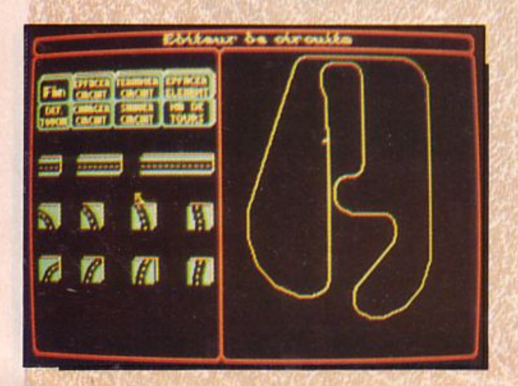
# TURBO DRIVER




**Avant de refermer notre dossier "Plein Pot", nous avons reçu le tout dernier né de chez F.I.L.**



Avec une jaquette très prometteuse, nous ne pouvions pas attendre une minute de plus, il nous fallait enfourcher la bécane au plus vite. Après avoir sélectionné deux options parmi les six possibles, à savoir le nombre de joueurs (1 ou 2), le véhicule désiré (voiture ou moto), nous avons pris le départ de la course. A la vue des cadrans de la voiture et des compteurs, compte-tours de la moto, nous avons cru un instant avoir trouvé la simulation la plus correcte du genre. Elle reprenait, en effet, le principe de GP 500 c'est-à-dire le double simulateur cher à Microïds. Cette fois, l'écran n'était pas partagé verticalement comme dans GP 500 mais horizontalement.




Cette vision ne rendait pas l'observation de la piste très pratique car on avait l'impression que l'autre vous roulait dessus, ou passait à vitesse élevée sous votre compteur.

Après avoir passé les cinq vitesses, il ne nous restait plus qu'à étudier nos trajectoires. Hélas, le moindre passage sur les vibreurs faisait "sauter" les vitesses et nous obligeait à repartir en première : quelle sensation désagréable. Cela n'était absolument pas réaliste. Quant à la configuration de la piste, elle ne semblait guère conforme aux véritables circuits.
Le pilotage non plus n'était pas une réussite, il ne procurait aucun plaisir et conférait même un côté un peu rengaine à la simulation.

Le seul élément original de ce soft, mis à part la possibilité de choisir 2 ou 4 roues au véhicule, repose dans l'existence d'un éditeur de circuits permettant ainsi au joueur de créer ses propres pistes. C'est une idée très intéressante mais qui aurait mérité une simulation plus réaliste.

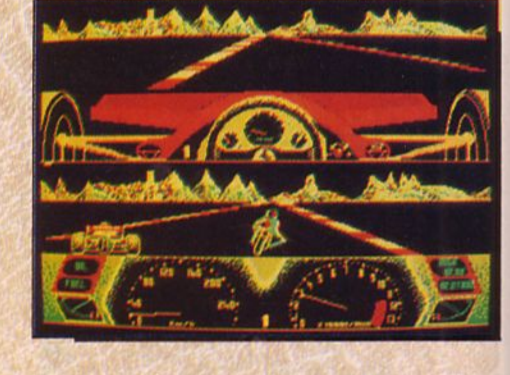


Ah ! Et le son ? Surtout, surtout, si vous charger Turbo Driver n'oubliez pas de diminuer le volume, vos oreilles ne s'en porteront que mieux...
Quant aux graphismes, ils sont très corrects mais ne suffisent pas à faire monter ce jeu sur le podium des champions. Il est vrai que Turbo Driver n'existe que sur PC qui est loin d'être la meilleure machine pour jouer. Dommage ! ■

---

Et maintenant que mon dossier spécial *"fans de motos"* est refermé, vous savez ce que je vais faire ? Eh bien, prendre une licence de course pardi ! Je suis sûre qu'après ces heures passées *"au guidon de mon joystick"* je vais exceller en championnat de France. Et depuis que Véronique Parisot a mis sur pied une écurie féminine, je pense qu'elle ne sera pas déçue d'avoir un nouveau membre dans son équipe. Enfin... C'est permis de rêver non ???

**Laurence Le Gentil**



# MAUBERT ELECTRONIC

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
49, Bd Saint-Germain 75005 PARIS - **Tél. : 43.29.40.04**

## NOUVEAUTES


















### MSX II

**PHILIPS NMS 8250**

— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE UTILISATEUR
— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE VIDÉO
LECTEUR DE DISQUETTE 3"1/2 DOUBLE FACE
CLAVIER DÉTACHABLE
LIVRÉ AVEC : TRAITEMENT DE TEXTE
GESTION DE FICHIER
TABLEUR
AGENDA MSX DOS

**2 990 F T.T.C.**

**MSX 2 SANS LECTEUR DE DISQUETTES**
**PHILIPS NMS 8220 : 1 750 F**

### MÉGAROM

| | |
|---|---|
| SCRAMBLE Formation (MSX2) : | 290 F |
| BUBBLE BOBBLE (MSX2) : | 290 F |
| USAS (MSX2) : | 290 F |
| F1 Spirit : | 230 F |
| RAMBO SPECIAL MSX2 | 290 F |
| VAMPIRE KILLER MSX2 | 290 F |
| HOLE IN ONE SPECIAL | 230 F |
| EGGERLAND 2 | 230 F |
| MAZE OF GALIOUS | 230 F |
| PENGUIN ADVENTURE | 230 F |
| METAL GEAR | 290 F |

**NOUVEAUTE : SALAMANDER ............. 290 F**

### LOGICIELS MSX2

| | |
|---|---|
| BILAN PLUS | 950 F |
| L'AFFAIRE | 190 F |
| WORLD GOLF | 290 F |
| HYDLIDE | 190 F |
| LES PASSAGERS DU VENT (AVEC LA B.D.) | 190 F |
| UTILITAIRES (D : DISQUETTE, C : CARTOUCHE) | |
| MXTELX | 590 F |
| HOME OFFICE (C) | 590 F |
| MS BASE | 490 F |

### MSX I

| | |
|---|---|
| SONY HB 75 F | **950 F T.T.C.** |
| YAMAHA YIS 503 F (32KO) | **690 F** |
| + 3 CARTOUCHES GRATUITES | |

### MANETTES MSX

| | |
|---|---|
| QUICKSHOT 5 | **99 F** |
| HYPERSHOT (KONAMI) | **99 F** |
| JOYBALL (HAL) | **170 F** |
| SVI 2 TR AUTOMATIQUE | **99 F** |

### IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| SONY PRNC 41, TABLE TRAÇANTE 4 COULEURS | **990 F** |
| PRN 09, IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75CPS | **2 690 F** |
| PRINT 24 | **990 F** |
| **PHILIPS** | |
| NMS 1421 | **2 390 F** |

PLUS DE 100 TITRES EN CARTOUCHES HAL & KONAMI

### CARTOUCHE A 230 F T.T.C.

| | | | |
|---|---|---|---|
| KING VALLEY | HYPER SPORT 3 | SOCCER | HYPER RALLYE |
| NEMESIS | TENNIS | ROAD FIGHTER | YE AR KUNG FU 2 |
| SPACE CAMP | INSPECTEUR Z | Q BERT | KNIGHTMARE (TILT D'OR) |
| PLANETE MOBILE | | | |

### CARTOUCHE A 190 F T.T.C.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ANTARTIC ADVENTURE | HYPER SPORT 1 | HYPER SPORT 2 | ATHLETIC LAND |
| ROLLER BALL | EDDY 2 | COMIC BAKERY | SUPER COBRA |
| YE AR KUNG FU | CIRCUS CHARLIE | TRACK AND FIELD 2 | MOPIRANGER |
| EGGERLAND MYSTERY | MONKEY ACADEMY | TIME PILOT | HOLE IN ONE PRO |
| PIPPOLS | GALAGA 1.2 | | |

### CARTOUCHE A 149 F T.T.C.

| | | | |
|---|---|---|---|
| CALCUL (BALANCE) | SUPER BILLARD | HEAVY BOXING | HOLE IN ONE |

### ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHE A 79 F T.T.C.

| | | | |
|---|---|---|---|
| BUTAMARU | MISTER CHIN | SPACE TROUBLE | DRAGON ATTACK |
| PICTURE PUZZLE | STEP UP | FRUIT SEARCH | SPACE ATTACK |
| SUPER SNAKE | MUE (MUSIC EDITOR) | TRAITEMENT DE TEXTE (cassette) **79 F** | |

### LECTEUR DE DISQUETTES

| | |
|---|---|
| PHILIPS (SIMPLE FACE) : VY 0011 | 1 790 F |
| SONY (DOUBLE FACE) : HBD 30W | 1 990 F |
| CONTRÔLEUR | 990 F |
| MUSIC MODULE | 790 F |

**PROMO A 99 F :**
CARTOUCHE DUNKSHOT
DISQUETTE GREEN BERET

**PROMO A 49 F :**
2 Cassettes jeux
SVI

---

NOM..............................
PRÉNOM..............................
ADRESSE..............................
..............................
TEL : ..............................
* 35 F pour les logiciels
90 F pour les ordinateurs

Bon de commande à découper ou à recopier puis à retourner accompagné de votre règlement à : MAUBERT ELECTRONIC, 49, Bd Saint-Germain, 75005 PARIS

| Quantité | Référence | Prix unitaire | Prix total |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Frais de port*..............................



# WILLIAMS, BALLY & GOTTLIEB

## WILLIAMS 1982-1987

**Fondée dès la fin de la guerre par l'inventeur du "tilt", Harry Williams, la "WILLIAMS ELECTRONICS" est un autre synonyme de "flipper", tout comme son aînée GOTTLIEB.**

Produisant encore quelques "baseball-games" et "mini-bowlings" sous le sigle "UNITED", Williams se consacre principalement aux pinballs. Durant l'euphorie de la vidéo d'arcade, la firme s'est partagée entre les deux types de jeux et en 1981 est parvenue à se classer simultanément première en catégorie vidéo avec "DEFENDER" et flipper avec "BLACK KNIGHT" au hit-parade US.

Dans la période de doute qui survient ensuite, Williams essaie de lancer une nouvelle mouture de flipper à deux joueurs face à face avec "JOUST". Pour séduire les inconditionnels du tube cathodique, un plateau de pinball est ensuite installé dans un meuble droit (ou "upright") de vidéo d'arcade... Mais rien n'y fait, et "VARKON" reste une pièce de plus à joindre à la galerie des monstres.

L'on aperçoit enfin le bout du tunnel avec "FIREPOWER 2" à nouveau équipé de




rails transporteurs, puis de nouveaux gadgets étoffent "SPACE SHUTTLE", "COMET", etc. Williams se lance alors dans une fuite en avant qui s'avère rapidement bénéfique.

En 1987, quatre des cinq premiers flippers du hit-parade US portent sa marque qui devient n° 1 mondial. En oubliant quelques modèles d'intérêt secondaire, tels "ROAD KINGS" ou "GRAND LIZARD", éclairons les machines et les concepteurs responsables de ces victoires.
A l'origine de "PIN-BOT" (voir Arcades n° 4), "SPACE SHUTTLE", "COMET" se trouve Barry Oursler. Pour "F-14 TOM CAT" et "HIGH SPEED" les agencements de plateaux portent la griffe de Steve Ritchie. Cette alternance de flippers de caractères différents devient une véritable joute ; c'est "COMET", sa rampe hélicoïdale, son tremplin, et sa passerelle zigzagante. Steve réplique par "HIGH SPEED", son gyrophare, ses rails transporteurs, sa rampe assistée d'aiguillages, ses flashes multicolores, bref, un classique des années 80.

Alors qu'il semble impossible de faire mieux avant longtemps, Barry nous livre "PIN-BOT" dans la foulée. Ce crescendo se calme un peu avec "F-14 TOM CAT" dont le principe de capture, en des lieux desservis par une importante tringlerie chromée rappelle "HIGH SPEED" du même Steve (appareils n° 1 et 4 au hit-parade japonais).
Barry en vient alors à de l'inédit total avec "FIRE" impossible à rapprocher d'une production antérieure. L'imagination semble être à son apogée lorsque survient un troisième personnage, Mark Ritchie, frère de Steve, qui déboule avec "BIG GUNS" et ses catapultes.
Nous reviendrons sur ces dernières productions des 3 Mousquetaires du pinball, en espérant qu'il n'auront pas, d'ici là, démodé ces machines par de nouvelles inventions...

## NOUVEAUTES BALLY 1987

### DUNGEONS & DRAGONS ; HEAVY METAL ; ANIMAL PARTY.

**Un meuble interminable en hauteur, d'un bleu rendu laiteux par la pleine lune. Le son d'une lointaine cloche conjugué à une mélodie lancinante. Un plateau se perdant dans d'inextricables machicoulis.**

- Une bille qui disparaît dans une chaussetrape et se téléporte plus loin. Un plateau parsemé d'éclairs mobiles et crachotants, décelant par ces phénomènes électrostatiques la présence d'esprits malins : c'est avec bien d'autres éléments, "DUNGEONS et DRAGONS" dont il n'est pas souhaitable de rompre l'ambiance en démystifiant les tours.
Laissez-vous donc posséder par ses illusions jusqu'à l'aube naissante et la fin des sortilèges. Plus vieux de 3 mois, et toujours équipé d'un son très élaboré, Bally propose également "HEAVY METAL" dont l'argument principal, tel "STRANGE SCIENCE", est la capture de 4 billes libérées par une cinquième. L'on constate rapidement que le toboggan recevant les prisonnières les conserve d'un joueur à l'autre et d'une partie à l'autre. L'on perçoit moins facilement le coefficient X 10 de toutes les valeurs de plateaux durant le multiball à 5 billes qui devient X 5 à 4 billes, puis régresse rapidement.
Deux solutions s'imposent alors pour vaincre au jeu :

- Pour les besogneux, il est indispensable de porter le bonus à son maximum de 64 000 points. Avec la même bille remonter entre 15 et 25 fois dans les passages J-A-M pour porter le multiplicateur de bonus à son apogée, etc.
- Pour les petits malins, attendez que quelqu'un laisse 4 billes dans le toboggan, visez la rampe l'alimentant afin de libérer le tout, frappez au hasard d'autant que la

zone de flips est truffée de 25 ou 50 000 points à multiplier par 10 ; et il serait fort étonnant que votre compteur n'engraisse pas rapidement d'un ou deux millions...

En fait, la plupart des modèles américains de 1986 et 1987 sont affligés de telles disproportions entre les divers moyens de chaque modèle, qu'il est difficile d'établir les scores demandés.
Et comme à chaque règle existe l'exception, voici "ANIMAL PARTY", l'aîné de cette série Bally.
Tout ayant ici grande importance en regard du score, et les combinaisons interférant entre elles, je ne puis que signaler seulement une partie des trouvailles de ce plateau classé 4e (derrière 3 Williams) au hit-parade US (fin 87).
Un bonus rouge d'un maximum de 69 000 points et un bonus jaune de même montant, sont multipliés par 2, 4 et 6 par 3 drop-targets "in-line".
En sortant du plateau la bille marque l'un ou l'autre bonus. La rampe "droite", lorsqu'elle flashe, donne cette prime à meilleur compte. Mais le fin du fin est d'additionner le rouge et le jaune en harcelant les cibles P-I-G et O-U-T afin d'éclairer les voyants 1 à 4 du champignon surmonté d'une grenouille. Les boutons de flips agissent sur l'emplacement des voyants P-I-G-O-U-T afin de favoriser plusieurs séries consécutives et de donner 4 primes au "mushroom bumper" (exclusivité Bally depuis 1964) dont l'extra-ball (Fonction "4") et le cumul des bonus (Fonction "2").
Sous le juke-boxe miniature Wurlitzer (de 1945) 3 cibles (1-2-3) portent la valeur des bumpers de 100 à 1 000, puis 3 000 points. Ces cibles sont également programmées par le "mushroom" à la grenouille pour donner alors 50 000 points (fonction "3"). Enfin, à chaque série 1-2-3 complète, le juke-boxe change le disque en cours d'audition pour vous distiller une autre rengaine...
Très originale est la combinaison A-N-I-M-A-L P-A-R-T-Y qui s'effectue bille après bille, joueur après joueur, partie après partie.
Les trous augmentant la valeur des bonus, et la cible cachée derrière les drop-targets in-line ajoutent, lorsqu'ils sont éclairés à cet effet, une lettre à ce contrat qui s'achève obligatoirement dans le trou perché sur le balcon. C'est ce que Bally nomme la "surprise party", mais qui est une première capture pour un jeu qui s'effectuera ensuite en multiball à 3 billes. Alimenté par la rampe "gauche", ce trou dominateur accorde alors la "power party", soit une prime de 250 000 points toujours bonne à prendre.
Précisons que cette configuration d'exploitation est la plus souvent adoptée par les propriétaires d'"Animal Party". Il en existe bien sûr d'autres, mais celle-ci semble toutefois la plus intéressante.

## IL EST NUMERO 1 A PARIS !

**"AMAZON HUNT" a encore frappé. Treize ans après sa première apparition, le plateau de "FAST DRAW/QUICK DRAW" revient une 5e fois pour une commande spéciale d'un distributeur français.**

Sous le nom d'"AMAZON HUNT" depuis 1983, cet agencement symétrique de passages, bumpers et drop-targets d'une grande limpidité remporte à nouveau un vif succès à Paris.
3 lettres à réaliser et 10 drop-targets à détruire suffisent à éclairer extra-ball, spécial et multiplicateur de bonus. Cette simplicité d'"AMAZON HUNT 2" vient en contrepoint des pinballs à la mode, souvent décourageants par l'incompréhension de leurs combinaisons que des cartes d'instructions évasives, ou traduite en charabia, ne parviennent pas à dissiper.
Dis-moi Monsieur Gottlieb, refais-moi ton modèle du bicentenaire des USA, "SPIRIT OF 76"...

J.P. CUVIER








## SOLUTION DE BILL PALMER (Jean-Marc Barbier)

S - Prendre la boîte, garder la laitue - N- Prendre les livres, garder le guide de l'aventurier. Prendre la poche de la veste, garder la carte de crédit - N - Prendre cadenas, garder tous les objets. Prendre sous le coin gauche du coffre, garder le passeport - S - S - S - Prendre le capot de la voiture bleue (près des phares)- Regarder le moteur - E - N - Ouvrir la boîte à gants, garder le briquet - Prendre les clés - N - Prendre la carte de crédit, garder les billets - Prendre les billets - A la douane, prendre le passeport - E - S- N- Prendre le guide de l'aventurier et la salade - O - N - Tirer le signal d'alarme et le bouton de la fenêtre - O - O - O- Prendre la souris, prendre la machette, garder les feuilles (brindilles) - E - N- Prendre la paroi rocheuse - N - Prendre le bloc de pierre (à droite) - S - S - Fouiller l'homme, garder la photo - Retourner devant la grotte - O - Prendre la photo- N - O - Faire tomber les brindilles, prendre le briquet pour allumer un feu - E- E - Regarder plusieurs fois par le trou de la serrure (jusqu'à ce que le professeur arrive pour voir ses assistants) - N - N- Pousser la porte - Prendre le tiroir du haut, garder l'appeau - Prendre le 3ème tiroir, garder la mitraillette - O - S- S - N - Souffler dans l'appeau - Prendre la mitraillette - Appuyer sur le bouton de la souris - N - Prendre le drapeau - Appuyer à nouveau sur le bouton de la souris - Se détacher (en prenant la main de Bill) - Eteindre la lumière (interrupteur) - O - Prendre le tiroir du haut, garder le pistolet - Parler devant le micro - Prendre le pistolet, garder le fétiche - Appuyer sur le bouton bleu puis sur le brun - Regarder- Appuyer sur le bouton de la souris : vous voilà célèbre et riche, vous avez gagné !!!

## REPONSES AUX QUESTIONS SUR JINXTER (Sébastien Berthet)

- Pour faire bouger le taureau, il suffit de lui montrer la nappe que l'on trouve dans la serre. Mais c'est inutile parce qu'il tombera en vous chargeant dans un piège, plus précisément dans un trou. De plus, il existe d'autres moyens d'arriver au verger, en coupant les fils électriques avec les sécateurs trouvés dans le jardin.
- Pour boucher le trou du bateau, il faut avant tout capturer une... souris ! avec laquelle vous pourrez le boucher. Munissez-vous donc d'abord de la souricière que l'on trouve au sud du pont. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre chez votre ami Xam, au sud du verger. Ouvrez la porte avec la clef rouillée, rentrez dans la cuisine. Allez au sud, dans la salle à manger, prenez la boîte d'allumettes et la bougie sur la table et revenez dans la cuisine. Ouvrez la trappe dans le plancher, craquez une allumette, allumez la bougie avec cette allumette et descendez... Prenez alors le morceau de fromage et remontez. Mettez le fromage sur la souricière. Réglez la (SET MOUSE TRAP), lâchez la (DROP IT) et retournez au sud. Tapez une bonne dizaine de fois WAIT, puis retournez dans la cuisine, regardez la souricière si la souris y est eh bien le tour est joué, sinon, retournez au sud et attendez encore que la souris se fasse prendre au piège !
Vous pouvez maintenant aller visiter le "GREEN VILLAGE" (avec son bar, sa poste, son manège et sa boulangerie où vous pouvez vous faire embaucher !) ou si ça vous chante, allez faire de la plongée sous le lagon et découvrir une base sous-marine !

## SOLUTION DEMANDEE (Tarek Demiati)

Au secours ! Qui peut m'aider pour les jeux suivants ?
- Hacher 1 et 2
- Tass Times in Tonetown
- The Mask of the Sun
- Labyrinthe

Damned ! Je viens encore de me faire bouffer par le foutu serpent dans the Mask of the Sun !
Je demande de l'aide à tous les possesseurs de Commodore 64, susceptibles de me dire comment avancer. En échange, je passerai à Arcades des bidouilles pour avoir des vies infinies; si Arcades a la gentillesse de les publier !
**ARCADES : ben, évidemment qu'on les publiera si tu les envoies !**




# CATALOGUE

Ayez le BON **PROF** sous la main

*Plus de 100 logiciels pour apprendre et réviser*

## LOGICIELS EDUCATIFS

**APPRENDS-MOI A LIRE**
**Activités de prélecture en maternelle**
**A partir de 4 ans (synthèse vocale en option)**
Ensemble d'activités destinées à mettre en place les pré-requis en matière de lecture. Les exercices utilisent les fonctions graphiques de l'ordinateur pour favoriser le développement de la représentation spatio-temporelle, du schéma corporel, du contrôle de tracé, de la mémoire et de la recherche d'indices. Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à des messages restitués par la synthèse vocale.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4100) 2 K7 220 F
DNR (Réf. PS 4068) 1 disk 285 F
AMSTRAD (Réf. PS 4220) 1 disk 255 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4219) 1 disk 285 F

**APPRENDS-MOI A LIRE 2**
**Aide à l'apprentissage de la lecture**
**Grande section – CP (synthèse vocale en option)**
Ensemble d'activités progressives pour passer de la non-lecture à la lecture. L'enfant est amené à parcourir un véritable album sonore interactif : plus de 200 mots sont proposés en contexte ou par référence à des images et du son, à travers trois thèmes : la campagne, le voyage, le conte.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4101) 2 K7 220 F
DNR (Réf. PS 4189) 1 disk 285 F
AMSTRAD (Réf. PS 4222) 1 disk 255 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4221) 1 disk 285 F

**APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 ET 2**
**Aide à l'acquisition de l'écriture**
**Grande section – CP/CE**
Leçon d'écriture assistée par ordinateur : cet outil permet à l'enfant de discipliner son tracé en fonction d'une perception visuelle. L'acquisition des schémas de l'écriture est longue, l'enfant procède par essais et erreurs. Il a droit au tâtonnement, au réajustement.Ce logiciel favorise la connaissance du clavier alphanumérique. Il vient en complément des manuels pour permettre le fonctionnement de "l'atelier d'écriture".

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4102) 2 K7 195 F
DNR (Réf. PS 4191) 1 disk 225 F
AMSTRAD (Réf. PS 4199) 1disk 200 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4223) 1 disk 225 F

**L'ATELIER DES PUZZLES**
**Construire et résoudre des puzzles**
**Grande section -CE2**
1ère partie
Un programme de jeu qui propose au total 100 puzzles prêts à l'emploi.
2ème partie
Un éditeur permet de créer de nouveaux fichiers de puzzles. Ces fichiers peuvent être constitués en plusieurs étapes avant d'être proposés au programme de jeu.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 4065) 2 K7 195 F
AMSTRAD (Réf. PS 4229) 1 disk 200 F

**MOTS CROISES MAGIQUES**
**Entraînement à l'écoute attentive , à la lecture, à l'orthographe et jeu de vocabulaire**
**Grande section – CE2 (synthèse vocale en option)**
Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre. Plusieurs activités sont possibles : remplir les grilles avec ou sans l'aide du son, prononciation ou non de chaque lettre. Ce logiciel favorise l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe. Il constitue une attrayante initiation à l'utilisation du clavier alphabétique. Au total 216 mots constituant un lexique dde base pour les enfants de 5 à 8 ans.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4103) 2 K7 195 F
DNR (Réf. PS 4209) 1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf. PS 4208) 1 disk 175 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4210) 1 disk 195 F

**AIDE A LA LECTURE**
**CP(1) 5 à 9 ans**
Famille : classer des mots par catégorie pour s'entraîner à la lecture rapide et à la compréhension logique.
Lecture : pour s'entraîner à la lecture silencieuse et évaluer le niveau de compréhension.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6165) 2 K7 129 F

**CP (2) 5 à 9 ans**
Mémo-jeu : pour associer mots et images ou phrases et images.
Loto : une initiation à l'orthographe d'usage et grammaticale : masculin-féminin, singulier-pluriel.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6166) 2 K7 129 F

**CP/CE (1) 6 à 10 ans**
Alerte : entraînement à la lecture sélective.
Mémot : reconstitution d'un texte court, pour l'appropriation des structures de textes et aussi de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6167) 2 K7 129 F

**CP/CE (2) 6 à 10 ans**
Pêle-mêle : remettre en ordre les mots et des expressions, pour mieux comprendre ce qu'on lit.
Radar : reconnaissance des signes de l'écriture.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6168) 2 K7 129 F

**GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE**
**CE (1) 7 à 11 ans**
Mots croisés-images : entraînement au vocabulaire et à l'orthographe. On remplit les grilles avec les images proposées.
Accord parfait : apprentissage des règles d'accord dans la phrase avec images à légender.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6169) 2 K7 129 F

**CE (2) 7 à 11 ans**
Devine : jeu d'identification des phrases lettre par lettre.
Conjugaison : des images et des phrases à compléter.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6170) 2 K7 129 F

**CE (3) 8 à 12 ans**
Graphix : apprendre les différences entre l'oral et l'écrit en utilisant les signes phonétiques.
Conjucalc : combiner différents éléments pour reconstituer des verbes correctement conjugués.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6171) 2 K7 129 F

**CE (4) 8 à 12 ans**
Accord ? D'accord ? : accorder les participes passés avec les images à légender.
Bourse aux voyelles : jeu d'orthographe d'usage et de vocabulaire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6172) 2 k7 129 F

**AIDE A L'ORTHOGRAPHE**
**CE/CM (1) 8 à 12 ans**
Invasion des fautes : identifier rapidement les fautes et éviter de les refaire.
Atelier des phrases : combiner des mots et des expressions pour former des phrases et des textes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6173) 2 K7 129 F

**CE/CM (2) 8 à 12 ans**
Mots à deviner : à partir du contexte, retrouver le sens et l'orthographe d'un mot.
Ponctuation : apprendre à utiliser les principaux signes de ponctuation.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6174) 2 K7 129 F

**GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE**

**CM (1) 9 à 13 ans**
La phrase et ses constituants : identifier les éléments de la phrase par réduction, analyse et combinaison de ceux-ci.
Chenille savante : reconstituer le mot qui correspond à une définition (avec ou sans dictionnaire).

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6175) 2 K7 129 F

**CM (2) 9 à 13 ans**
Les pronoms : acquérir les mécanismes d'utilisation des pronoms dans la phrase. Classement alphabétique : apprendre à classer les mots par 1, 2, 3 ou 4 lettres communes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6176) 2 K7 129 F

**VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE**
**CM (1) 10 à 14 ans**
A demi-mot : améliorer le vocabulaire et l'orthographe et... se servir correctement du dictionnaire.
API : cette initiation à l'alphabet phonétique international, familiarise l'enfant avec les différences entre l'écrit et l'oral.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6177) 2 K7 129 F

**CM (2) 10 à 14 ans**
Synonymes et contraires : reconnaître le synonyme ou le contraire d'un mot avec ou sans référence à un contexte.
Mémotex : reconstitution d'un texte long, pour l'appropriation des structures de l'écrit et de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6178) 2 K7 129 F

**FRANCAIS CP/CE**
10 logiciels Nathan-Ecoles pour l'apprentissage en lecture, écriture et orthographe : Mémo-jeu, Loto, Alerte,Pêle-mêle, Radar, Atelier des phrases, Mots croisés-images, Ponctuation, Classement alphabétique, Chenille savante.

DNR (Réf. PS 5003) 1 disk 270 F

**FRANCAIS CM**
10 logiciels Nathan-Ecoles pour consolider les acquis en orthographe, en grammaire et en vocabulaire : Devine, Graphix, Invasion des fautes, Mots à deviner, Conjucalc, Les pronoms, La phrase et ses constituants, Bourse aux voyelles, A demi-mot, Synonymes et contraires.

DNR (Réf. PS 5007) 1 disk 270 F

**FRANCAIS ECOLES**
Regroupement des 28 logiciels Nathan-Ecoles/Français.

DNR (Réf. PS 5035) 2 disk 756 F

**AIDE A LA LECTURE DU CP au CM – 5 à 10 ans**
8 logiciels Nathan-Ecoles : Famille, Lecture, Mémo-jeu, Loto, Alerte, Mémot, Pêle-mêle, Radar.

TO8, TO8D, TO9; TO9+ (Réf. PS 20004) 2 disk 320 F

**GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE CE/CM**
**7 à 12 ans**
8 logiciels Nathan-Ecoles :
Mots croisés-images, Accord parfait, Devine, Conjugaison, Graphix, Conjucalc, Accord ?
D'accord ? Bourse aux voyelles.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20024) 2 disk 320 F

**AIDE A L'ORTHOGRAPHE CM**
**8 à 13 ans**
6 logiciels Nathan-Ecoles : Atelier des phrases, Invasion des fautes, Mots à deviner, Ponctuation, La phrase et ses constituants, Chenille savante.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20044) 2 disk 320 F

**VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE**
**CM/Collège 10 à 14 ans**

6 logiciels Nathan-Ecoles :
Les pronoms, Classement alphabétique, A demi-mot, API, Synonymes et contraires, Mémotex.

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20064) | 2 disk 320 F |

### CHIFFRES ET FORMES CP
**5 à 9 ans**

Promenade : trouver et coder un chemin sur un quadrillage pour mener un oiseau à son nid ou un bateau à son port.
Puzzle : reconnaître et reconstituer des images à partir d'un découpage en petits carrés.
Moins – Autant – Plus : évaluer le nombre d'éléments d'une collection et comparer deux collections d'objets.
Compter : coder les nombres successifs d'objets d'une collection augmentant ou diminuant régulièrement.

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6160) | 2 K7 159 F |

### TABLES ET FRISES CP/CE
**6 à 10 ans**

Frises : créer de jolies frises et reconnaître leurs éléments de symétrie pour pouvoir ensuite les revoir, les modifier, les agrandir ou les imprimer.
Symétries et translations : trouver la figure translatée, vue dans un miroir ou ayant tourné d'un demi-tour sur un quadrillage.
Tables d'opérations : remplir une table d'addition, de soustraction ou de multiplication de nombres à un chiffre.
Classement : classer des objets ou des personnaqges dans des casiers selon des critères donnés ou à définir soi-même.

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6161) | 2 K7 159 F |

### CALCULS CE
**7 à 11 ans**

Ranger des nombres : ranger des entiers et des décimaux du plus petit au plus grand sur les étages d'un gratte-ciel.
Carré magique : compléter les cases d'un carré (4 x 4) de matière à ce que les sommes de chaque colonne soient égales.
Invasion des chiffres : effectuer mentalement le plus d'opérations possibles (+, -, x, :) avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran.
Multiplication : apprendre à bien maîtriser la technique de la multiplication écrite en effectuant pas à pas tous les stades du calcul.

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6162) | 2 K7 159 F |

### RANGEMENTS ET REPERAGES CE
**8 à 12 ans**

Produits et surfaces : montrer la relation entre la surface d'un rectangle et le produit de deux entiers à un ou deux chiffres.
Quadrillage : placer et reconnaître un petit point ou une figure sur un quadrillage grâce à des coordonnées.
Avant et Après : trouver un nombre, juste avant ou juste après un nombre donné et se terminant par un chiffre donné.
Combinaisons : choisir les éléments d'un paysage et découvrir tous les paysages possibles avec deux, trois ou quatre éléments.

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6163) | 2 K7 159 F |

### GEOMETRIE CE/CM
**8 à 12 ans**

Droites : voir et reconnaître l'appartenance de points à des droites, le parallélisme et la perpendicularité de deux droites.
Triangles et quadrilatères : reconnaître et construire des carrés, des rectangles, des losanges, des parallélogrammes et des triangles isocèles, équilatéraux ou rectangles par déplacement de leur sommet.
Angles : voir et reconnaître des secteurs de 10°, 20°, 30°, 360° et étudier les angles d'un triangle.
Golf : approcher puis atteindre une cible en évaluant des angles et des distances selon une échelle donnée.

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6164) | 2 K7 159 F |

### NOMBRES ET OPERATIONS CM
**9 à 13 ans**

Division : comprendre la technique habituelle de la division grâce à la pratique des soustractions successives.
Addition – Soustraction : effectuer mentalement des additions et des soustractions écrites en ligne – une activité jusqu'à trois joueurs.
Lire et écrire un nombre : passer de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres et inversement pour les nombres de 3 à 12 chiffres.
Ordre de grandeur – Multiplication : placer le résultat d'une multiplication dans le bon intervalle parmi les quatre proposés – une activité jusqu'à deux joueurs.

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6158) | 2 K7 159 F |

### MESURES ET GRANDEURS CM
**10 à 14 ans**

Aires et volumes : calculer, à partir d'une figure et avec ou sans formule, des périmètres, des surfaces et des volumes.
Changement d'unités : transformer des mesures de longueurs, de surfaces ou de volumes dans différentes unités grâce à un tableau ordonné.
Mesure du temps : apprendre à bien additionner et bien soustraire des durées en heures, minutes et secondes à partir des étapes d'une course cycliste.
Linéarité : découvrir les règles de proportionnalité (additions, soustractions, combinaisons, règles de trois) à partir de situations pratiques.

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6159) | 2 K7 159 F |

### JE SAIS : SCIENCES CM

**Programme élève** Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Sciences physiques et Sciences naturelles. Les fichiers sont extensibles grâce au programme professeur. Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

**Programme professeur** Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de tenir compte de la progression de sa classe.

| | |
|---|---|
| MO5, TO7-70 (Réf. PS 4071) | 3 K7 159 F |
| DNR (Réf. PS 4073) | 1 disk 265 F |

### LE SOLEIL ET SES PLANETES
**10 à 13 ans**

Un voyage dans le système solaire... Entre Vénus et Pluton, découvrez toutes les planètes du Soleil et leurs satellites. Aux commandes de votre vaisseau spatial, approchez-vous du sol de Jupiter. Mais pour repartir vers votre prochaine étape, répondez à quelques questions. Suivant votre niveau de connaissances, vous pourrez trouver la réponse dans la fiche qui vous est indiquée (débutant), rechercher librement dans la base de données (confirmé) ou faire appel à votre mémoire (expert).
Ce logiciel de simulation est à la fois un jeu d'aventure, une découverte systématique du système solaire et une initiation à la recherche documentaire. Il permet à l'utilisateur néophyte d'enrichir progressivement ses connaissances en astronomie. Il est accompagné d'un ensemble important de données et de questions que l'on peut compléter grâce à un éditeur spécialisé.

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (réf. PS 4253) | 1 disk 225 F |
| DNR (Réf. PS 4279) | 1 disk 295 F |

### JE SAIS : HISTOIRE – GEOGRAPHIE EDUCATION CIVIQUE CM

**Programme élève**

Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Histoire.
Géographie et Instruction Civique. Les fichiers sont extensibles grâce au programme professeur.
Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

**Programme professeur**

Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de tenir compte de la progression de sa classe.

| | |
|---|---|
| MO5, TO7-70 (Réf. PS 4074) | 3 K7 159 F |
| DNR (Réf. PS 4076) | 1 disk 265 F |

### CARTE DE FRANCE
**Mers, fleuves, villes et montagnes**

Apprendre à connaître la France, ses villes, ses fleuves, les mers qui l'entourent, ses montages : leurs noms et leurs situations. Après chaque apprentissage, un jeu entraîne l'enfant à reconnaître rapidement les principaux éléments géographiques de notre pays.
Crayon optique obligatoire.

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6127) | 1 K7 99 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0127) | 1 disk 165 F |

### CARTE D'EUROPE
**Pour connaître les 27 pays de l'Europe géographique**

Les deux parties de ce logiciel permettront :
– de situer 27 pays et capitales, 13 fleuves, 8 massifs montagneux, 13 mers ou océans...
– de jouer contre un partenaire (ou contre l'ordinateur).

| | |
|---|---|
| MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 1702) | 1K7 149 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 1226) | 1 K7 149 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0226) | 1 disk 220 F |

### CONJUGUER

Outil pédagogique d'apprentissage de la congaison, ce logiciel permet de reconnaître toutes les formes correctes des verbes français. Tous les cas particuliers (auxiliaires, défectifs, pronominaux, impersonnels, etc) ont été traités. C'est égalementd un outil de vérification et de correction orthographique.

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0001) | 1 disk 295 F |
| MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6001) | 1 K7 195 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 5001) | 1 disk 285 F |
| COMPATIBLES PC XT (Réf. PS 65001) | 1 disk 295 F |
| APPLE II, IIe, IIc (Réf. PS 60001) | 1 disk 295 F |

### TOUS AU DICTIONNAIRE

A l'aide d'exercices et de jeux, le lecteur s'entraîne à la consultation par ordre alphabétique, découvre l'histoire du dictionnaire, explore le plan des articles. Ce logiciel lui permet de comprendre la fonction des définitions et des exemples en les choisissant lui-même à partir d'un mot.

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 1002) | 1 disk 295 F |
| MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6002) | 1 K7 195 F |
| DNR (Réf. PS 0002) | 1disk 295 F |

### MOTS EN FETE 6ème – 2nde
**3 jeux de vocabulaire et d'orthographe**

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller les mots qui dorment dans les têtes. Le mot le plus long, Anagrammme, le pendu. Chacun d'eux offre divers niveaux, du débutant au virtuose. Aides et commentaires animent l'activité. Les dictionnaires dans lesquels ils puisent aléatoirement dépassent 80 000 mots. Toute la richesse de la langue française.

| | |
|---|---|
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 4320) | 4 disk 325 F |

### ANGLAIS POUR LE BAC
**2nde – Terminale**

Préparation méthodique aux épreuves d'anglais du baccalauréat et des concours d'entrée aux grandes écoles. Méthode : réfléchir, traduire, se corriger, retenir. L'étudiant est invité à traduire en anglais une phrase française. Ses erreurs lui sont signalées au fur et à mesure. Il est amené à réagir, se poser des questions, se renseigner ; le logiciel lui propose à tout moment un cours de grammaire, des exercices d'application illustrant le point étudié, un dictionnaire (2000 mots) et des aides ponctuelles.
Le livret d'accompagnement propose un "guide de l'étudiant" qui permet une révision à la carte en fonction du niveau et des objectifs propres à chaque examen. S'y ajoute un "guide de l'enseignant" pour l'utilisation dans le cadre du cours d'anglais.

| | |
|---|---|
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 4323) | 1 disk 460 F |

### BALADE AU PAYS DE BIG BEN
**6ème – 5ème**

Alice invite l'élève au pays de Big Ben dans quatre épisodes inspirés du roman de Lewis Caroll. Cette méthode originale, fondée sur une pédagogie active est un excellent outil de perfectionnement. Il comprend des tests de compréhension, de grammaire, de vocabulaire, des révisions du programme. De plus, une bande audio intégrée permet l'écoute des textes en anglais. (Editions Coktel Vision)

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10009) | 1 disk 250 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 50009) | 1 disk 225 F |
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 0153) | 1 disk 280 F |
| DNR (Réf. PS 0175) | 1 disk 285 F |

### ENIGME A OXFORD
**4ème – 3ème**

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue anglaise : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels et des exercices de grammaire sont proposés, entrecoupés de mots croisés. L'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, les possibilités d'imprimer, d'entendre le texte sur la bande audio, en font un outil idéal pour le perfectionnement et la maîtrise de la langue anglaise. (Editions Coktel Vision)

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0112) | 1 disk 250 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0114) | 1 disk 225 F |
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 0124) | 1 disk 280 F |
| DNR (Réf. PS 0177) | 1 disk 285 F |

### ENIGME A MADRID
**4ème – 3ème**

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue espagnole : après lecture d'un texte illustré de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des explications et des exercices de grammaire sont proposés. Le logiciel est divisé en quatre épisodes entrecoupés de mots croisés. Il est possible de "tourner les pages" du texte, de l'entendre sur un bande audio intégrée, de l'imprimer. Par sa convivialité, ce logiciel est un excellent outil pour la maîtrise de la langue espagnole. (Editions Coktel Vision).

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0149) | 1 disk 250 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0151) | 1 disk 225 F |
| COMPATIBLES PC (réf. PS 0152) | 1 disk 280 F |
| DNR (Réf. PS 0179) | 1 disk 285 F |

**ENIGME A MUNICH**
**4ème – 3ème**
L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue allemande : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels de grammaire et des exercices sont proposés. A travers quatre épisodes entrecoupés de mots croisés, l'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, la bande audio intégrée font de l'énigme à Munich un excellent outil. (Editions Coktel Vision)

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0144) | 1 disk 250 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0146) | 1 disk 225 F |
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 0147) | 1 disk 280 F |
| DNR (Réf. PS 0178) | 1 disk 285 F |

**BALADE OUTRE RHIN**
**6ème – 5ème**
Alice vous invite à la suivre dans son approche de la langue de Goethe, à travers une histoire en quatre épisodes, illustrés des exercices de compréhension et de grammaire, des mini-jeux...
Grâce au dialogue avec l'ordinateur qui analyse, évalue les réponses et le guide pas à pas, l'élève progresse rapidement.
Un logiciel éducatif conçu à partir d'une pédagogie active et servi par une bande audio intégrée et un dictionnaire. (Editions Coktel Vision).

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10014) | 1 disk 250 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 50014) | 1 disk 225 F |
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 0154) | 1 disk 280 F |
| DNR (Réf. PS 0176) | 1 disk 285 F |

**A LA DECOUVERTE DE LA VIE**
**6ème – 5ème**
Biologie végétale et animale
Sous une forme attractive, à l'aide de graphismes, d'exploitations animées et de questions une initiation à la biologie végétale et animale. Au cours d'une promenade dans différents milieux (forêt, bord de mer, ferme, jardin), chaque animal, chaque végétal retient l'attention de l'enfant par son alimentation, son système de respiration, son mode de reproduction ou de locomotion. (Editions Coktel Vision)

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0231) | 1 disk 195 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0230) | 1 disk 195 F |
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 0232) | 1 disk 220 F |
| DNR (Réf. PS 0233) | 1 disk 285 F |

## MATHEMATIQUES LYCEES

Coédition Fil/Cedic Nathan
Deux logiciels pour apprendre, comprendre, réviser, pratiquer et préparer l'épreuve de Mathématiques du Baccalauréat. Au total, 6 simulations, 80 exercices et des rappels de cours accessibles à tout moment.

**VOLUME 1 : ANALYSE**
Simulations :
– Représentations graphiques d'une fonction
– Limites et asymptotes
– Equations de droites
Exercices :
– Limites et asymptotes
– Représentations graphiques
– Dérivées
– Equations de droites

| | |
|---|---|
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 4350) | 1 disk 395 F |

**VOLUME 2 : ALGEBRE ET GEOMETRIE**
Simulations :
– Barycentres
– Suites
– Coniques
Exercices :
– Suite convergentes
– Applications affines
– Isométries
– Barycentres

| | |
|---|---|
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 4351) | 1 disk 395 F |

**OBJECTIF MONDE : LES MILIEUX NATURELS**
**6ème**
L'élève part à la découverte du monde et aborde les différents milieux naturels : végétation, faune et climat. Grâce à une synthèse comparative vivante, l'élève acquerra une bonne compréhension des grands écosystèmes. Le contrôle et l'approfondissement des connaissances sont assurés par des constructions de paysages, des graphismes commentés, des exercices sur cartes, des mots croisés, un dictionnaire... (Editions Coktel Vision)

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0201) | 1 disk 195 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0200) | 1 disk 195 F |
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 0202) | 1 disk 220 F |
| DNR (Réf. PS 0203) | 1 disk 285 F |

**OBJECTIF EUROPE**
**4ème – 3ème**
L'élève s'interroge sur l'Europe, il se familiarise avec les systèmes économiques et sociaux, les institutions tant locales qu'européennes, et réalise quatre stages (institution politique, agriculture, industrie, localisation sur carte). Le logiciel propose des schémas explicatifs, des cartes commentées, des exercices variés. (Editions Coktel Vision)

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0221) | 1 disk 195 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0220) | 1 disk 195 F |
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 0222) | 1 disk 220 F |
| DNR (Réf. PS 0223) | 1 disk 285 F |

**OBJECTIF FRANCE**
**4ème – 3ème**
Un organisme national met en place une opération d'information pour familiariser les français avec l'espace national et régional.
L'élève parcourt la France afin de préparer une campagne de publicité qui portera sur les régions (institutions, aménagements), les villes et les industries de la métropole ainsi que des DOM TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, de nombreux graphismes, des exercices variés et amusants. (Editions Coktel Vision)

| | |
|---|---|
| TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0211) | 1 disk 195 F |
| AMSTRAD (Réf. PS 0210) | 1 disk 195 F |
| COMPATIBLES PC (Réf. PS 0212) | 1 disk 220 F |
| DNR (Réf. PS 0213) | 1 disk 285 F |

**ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE**
Panoramix est prisonnier des Romains qui veulent l'obliger à fabriquer de la potion magique. Astérix parcourt forêts et villages à la recherche d'ingrédients pour réaliser une fausse potion et pour libérer le druide. Il combattra des Romains, retrouvera des fioles de potion cachées, pourra appeler Obélix, chasser des sangliers et pénétrer dans le camp romain. Un logiciel mêlant humour et action. Pour tous.

| | |
|---|---|
| AMSTRAD (réf. 0122) | 1 disk 205 F |
| THOMSON (réf. 0109) | 1 disk 220 F |
| COMPATIBLESS PC (réf. 00126) | 1 disk 230 F |

**ASTERIX CHEZ RAHAZADE**
Un nouveau concept de logiciel pour une nouvelle aventure d'Astérix. Vous êtes à la fois metteur en scène, scénariste et acteur des aventures inédites d'Astérix le Gaulois renouvelées sans cesse à chaque partie. Au cours d'une épopée captivante recréée par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade. Ils visiteront la Grèce, la Perse, survoleront Rome et d'autres lieux à bord de leur drôle de tapis volant, au grand malheur des pirates ! Astérix est à l'affiche avec la sortie du nouvel album au scénario désopilant et de ce super jeu. Vous serez séduit par ce grand logiciel d'aventure (300 Ko) entrecoupé de scènes d'action, étonnamment fidèle au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée. Une réussite sur tous les plans. Un événement.

| | |
|---|---|
| AMSTRAD (réf. PS 0260) | 1 disk 199 F |
| THOMSON, TO8, TO9, TO9+ (réf. PS 0261) | 1 disk 220 F |
| COMPATIBLESS PC (réf. PS 0262) | 1 disk 255 F |
| ATARI ST (réf. 0263) | 1 disk 245 F |

**HISTOIRE : AU NOM DE L'HERMINE**
5ème : au service du seigneur voisin, l'élève pénètre dans l'enceinte d'un château, et assiste à toutes les activités de ses différents habitants : le meunier dans son moulin à eau, les hommes d'armes à l'entraînement, les cerfs dans les champs, le forgeron à sa forge... Il pénètre dans différents lieux : la cuisine, le potager, l'habitation de la dame... Sa mission : espionner avant le siège que veut y soutenir son Seigneur. Une excellente initiation à la vie du Moyen Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalistes.

| | |
|---|---|
| AMSTRAD (réf. PS 0260) | 1 disk 220 F |
| THOMSON (réf. PS 0261) | 1 disk 220 F |
| COMPATIBLES PC (réf. PS 0262) | 1 disk 220 F |

NOUVEAU
**MATHS-CE**
**Niveau CE1, CE2**
Ce logiciel propose plusieurs points d'exercices de niveau cours élémentaire :
– ranger des nombres en ordre croissant et décroissant ;
– comparer des nombres (supérieur, inférieur) sommes produits ;
– compter pas à pas (1, 2, 5, 10, 20, 40...) ;
– calculs sur les opérations élémentaires (tableau de double entrée) ;
– compter la monnaie ;
– lire et afficher l'heure ;
– déplacer une tortue (exécuter et retrouver) ;
– symétries axiales.

| | |
|---|---|
| AMSTRAD (réf. MC 13A) | 1 disk 200 F |

**MATHS-CM**
**Niveau CM1, CM2**
Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions...) ou la géométrie (symétries sur un repère orthonormé avec possibilité de constructions de figures...).
• Opérations verticales sur des entiers (avec retenue) :
– addition ;
– soustraction ;
– multiplication ;
– division.
• Fractions simples :
– sur des parties de rectangles, de camemberts ;
– fractions équivalentes ;
– numérateur d'une fraction...
• Calculs d'aires :
– carré ;
– rectangle...
avec explications des formules en cas d'erreur.
– calcul de volume ;
– symétrie (centrale et axiale) ;
– suites proportionnelles ;
– pourcentages.

| | |
|---|---|
| AMSTRAD (réf. MC 11A) | 1 disk 250 F |
| AMSTRAD (réf. MC 11B) | 1 K7 200 F |

## NIVEAU PRIMAIRE

**FRANÇAIS-SONS**
**Niveau CP, CE1, CE2**
– Compléter des mots avec les sons ou syllabes qui conviennent avec choix entre deux sons ressemblants.
– Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des séries de même consonnance.
– Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués;
Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l'option 1 et aux élèves des classes de CE1, CE2 pour les options 2 et 3.

| | |
|---|---|
| AMSTRAD (réf. MC 13A) | 1 disk 200 F |
| AMSTRAD (réf; MC 13B) | 1 K7 170 F |

NOUVEAU
**ORTHO-CM**
**Niveau CE2, CM1, CM2**
Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l'orthographe en complétant des phrases (19 règles : ex. à ou a, on ou ont...). A chaque faute, une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur. A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication.

| | |
|---|---|
| AMSTRAD (réf. MC 12A) | 1 disk 200 F. |

**MATHS 6**
**Algèbre pour classe de 6ème**
**(également intéressant pour CM1-CM2)**
M. et M.-T. Coquio : opérations + – x / ; fractions ; calculs sur les relatifs ; pourcentages avec graphisme ; suites proportionnelles avec graphisme ; calculs d'aires ; symétries orthogonales.

| | |
|---|---|
| COMPATIBLES PC (réf. MC 01A) | 220 F |
| AMSTRAD (réf. MC 01B) | 2 K7 170 F |
| (réf. MC 01C) | 1 disk 200 F |
| ATARI ST (réf. MC 01D) | 1 disk 220 F |

**MATHS-5 4**
**Algèbre pour classes de 5ème et 4ème**
M. et M-T. Coquio : multiples et diviseurs d'un entier ; nombres premiers ; puissances d'un entier naturel ; décomposition d'un entier naturel ; P.G.C.D. et P.P.C.M. ; calcul algébrique ; rationnels (simplifications et opérations de fractions) ; équations et inéquations dans R.

| | |
|---|---|
| AMSTRAD (réf. MC 02A) | 2 K7 Maths 4 – 170 F |
| (réf. MC 02B) | 2 K7 Maths 5 – 170 F |
| (réf. MC 02C) | Maths 5 et 4 – 1 disk 200 F |
| ATARI ST (réf. MC 02D) | 1 disk 220 F |

**MATHS-3**
**Algèbre pour classe de 3ème**
M. et M.-T. Coquio : constructions de vecteurs ; calculs sur les droites ; systèmes linéaires 2,2 ; régionnement du plan ; calculs sur les racines

carrées ; notions de trigonométrie.

AMSTRAD (réf. MC 03A) 2 K7 170 F
(réf. MC 03B) 1 disk 200 F

COMPATIBLES PC (réf. MC 03C) 220 F

ATARI ST (réf. MC 03D) 1 disk 220 F

**EQUATIONS**
**Algèbre pour classes de 3ème et 2nde**
M. Coquio : équations du second degré avec interprétation graphique ; systèmes linéaires 2,2 ; systèmes linéaires à n équations ; p inconnues (n,p < 8) (sur disquette seulement).

AMSTRAD (réf. MC 04A) 1 K7 150 F
(réf. MC 04B) 1 disk 200 F

**MATHS-Second cycle 1**
**Niveau 2nde à terminales**
M. Coquio : équations du second degré avec interprétation graphique ; courbes Y = f(x) avec choix du repère et des unités ; intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices ; suites récurrentes avec graphisme ; fonctions réciproques.

AMSTRAD (réf. MC 05A) 2 K7 200 F
(réf. MC 05B) 1 disk 250 F

**MATHS-Second cycle 2**
**Niveau 4ème à terminales**
M. Coquio : image par application affine ; courbes avec options (dont hard-copy) ; courbes superposées ; courbes définies par morceaux (disquette) ; famille de courbes ; courbes planes (cinématique) ; courbes définies par une intégrale.

AMSTRAD (réf. MC 06A) 2 K7 170 F
(réf. MC 06B) 1 disk 200 F

**GEOMETRIE PLANE**
**Algèbre 2ème à terminales**
M. Hirtzler : utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).

AMSTRAD (réf. MC 07A) 1 disk 200 F

ATARI ST (réf. MC 07B) 1 disk 220 F

COMPATIBLES PC (réf. MC 07C) 1 disk 250 F

**ESPACES ET SOLIDES**
**Niveau 1ère et terminales**
M. Hirtzler : utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.

AMSTRAD (réf. MC 08A) 1 disk 200 F

**FONCTIONS ET COMPLEXES**
**Niveau terminale et sup.**
M. Hirtzler : tracé de Y = f(x), polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités ; calculs, calculs d'aires ; exemples (conchoïdes, cissoïdes, coniques) ; complexes (calculs, équations, transformations et exemples).

ATARI ST (réf. MC 09A) 1 disk 220 F

**FRANÇAIS**
**Niveau CM1, CM2, 6ème**
A. Malassis : dictée réussie ; exemples et exercices ; conjugaison ; participes passés avec être et avoir.

AMSTRAD CPC (réf. MC 10A) 2 K7 170 F
(réf. MC 10B) 1 disk 200 F

COMPATIBLES PC (réf. MC 10C) 1 disk 220 F

**FONCTIONS NUMERIQUES**
**Niveau 1ère à sup.**
M. Hirtzler : calcul formel : développements, écriture de la fonctions dérivée avec simplification. Développements limités au voisinage de x = a. Les fonctions arcsin, arccos, sh, ch, th sont définies. De 0 à 4 paramètres dans votre fonction. Graphes y = f(x), paramétriques et polaires. Jusqu'à 10 graphes sur l'écran. Possibilité de revoir en changeant origine et unités.

COMPATIBLES PC (réf. PI 001A) (ttes cartes) 250 F

AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 001B) 1 disk 250 F

**STATISTIQUES**
**Niveau 1ère et term.**
M. Hirtzler : séries à une variable numérique : histogrammes, diagrammes circulaires, moyenne, écart-type. Classement de données brutes. Séries à une variable alphabétique : fréquences d'apparition des lettres dans un texte, diagrammes, histogrammes. Séries à deux variables pondérées ou non : représentation, ajustement linéaire, corrélation, ajustement par fonctions log et exp. Sauvegarde et chargement des données, impression à tout moment.

AMSTRAD (tous CPC) (réf. PI 002A) 1 disk 200 F

**CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES**
**Niveau 5ème à term.**
M. Hirtzler : 3 jeux de cartes pour apprendre les transformations géométriques : rotations, symétries axiales et centrales, translations dans le plan. Symétries centrales et par rapport à des plans, translations dans l'espace. 2 jeux de réflexion : placer 8 tours ou 8 reines sur l'échiquier, parcourir les 64 cases avec le cavalier ; colorier des réseaux avec le minimum de couleurs. Solutions optimales données par l'ordinateur. 1 outil de création graphique : les pavages du plan à partir des formes de base sauvegarde, impression, exemples. Menus déroulants, souris, joystick ou clavier.

COMPATIBLES PC (ttes cartes graphiques)
(réf. PI 003A) 250 F

AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 003B) 1 disk 250 F.

ATARI ST (réf. PI 003C) 1 disk 250 F

**MATRICES**
Calculs sur les vecteurs : sommes, produit scalaire. Opérations sur les matrices : somme, produit, puissance, transposée. Permutation, suppression, duplication, échange lignes et colonnes. Déterminants, matrices inverses, rang, trace. Systèmes linéaires à n équations et à p inconnues. Polynomes caractéristiques, valeurs propres réelles, complexes. Fabrication automatique de matrices. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescense. Impression et sauvegarge sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 004A) 250 F

**POLYNOMES**
Opérations sur polynomes : somme, produit, composition. Valeur en un point. Calcul des racines, équations algébriques. Développements limités. Polynomes de Tchebycheff, Légendre, Hermite, Bernouilli. Fabrication automatique par remplissage avec formule. Tracé de courbes algébriques avec axes, affichage de coordonnées. Copie d'écran. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 005A) 250 F

**LOT DE TROIS LOGICIELS VOCAUX UTILITAIRES**
- VOCA100 : donne la parole à votre ordinateur à partir d'un texte simplifié écrit sur l'écran. Création artificielle de l'intonation.
- VOCAGRAPHIC : création de vocabulaire, de phrases, intervention sur la ponctuation, le volume de la voix, visualisation des paramètres vocaux à travailler sur l'écran.
- VOCA1, VOCA2 : 2 catalogues de plus de 300 mots courants français à intégrer dans vos logiciels.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
Le lot (réf. TMPI 02) K7, disk 195 F

**LOT DE 7 LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS VOCAUX**
Une voix réelle dans votre ordinateur.
- VOCACHIFFRES : apprentissage des chiffres et des nombres (cours et exercices).
- VOCALPHABET : apprentissage de l'alphabet, de l'écriture (cours et exercices).
- VOCACLAVIER : nomination des touches en programmant. Listing parlant.
- VOCAGRAPHIC : création de mots, sons, modifications de vocabulaires existants, création de phonèmes toutes langues.
- VOCA1/FR : 300 mots courants français.
- VOCA2/FR : 300 mots courants francais.
- VOCA100 : programmation vocale à partir du texte simplifié.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
Le lot (réf. TMPI 03) K7, disk 195 F

**COURS SOLFEGE 1**
Comprend 4 modules de cours et exercices.
- notes en clé de SOL et FA ;
- rythmes étudiés d'un façon originale, à l'aide d'une touche du clavier simulant celle d'un orgue ;
- dictée musicale, pour développer son oreille ;
- clavier.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
(réf. TMPI 04) K7, disk 195 F

**COURS SOLFEGE 2**
Sans concurrence, composé de 2 logiciels (cours et exercices) ceux-ci sont des aides précieuses à un enseignement concernant les règles difficiles à comprendre telles que les gammes, les intervalles. Ne pas mettre dans les mains des débutants.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
(réf. TMPI 05) K7, disk 195 F.

## LOGICIELS UTILITAIRES

**VIEWTEXT**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette.
N'attendez pas pour envoyer vos solutions aux magazines.

(réf. ES 1001A) K7 seulement 135 F

**IMPRESSION**
Vous possédez une imprimante, mais sa programmation vous rebute, de part sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères ; programme les différentes tabulations ; programme le contrôle de l'imprimante ; programme la sortie 8 bits ; programme les recopies d'écrans paramétrables ; trame ; agrandissement ; déplacement ; sélection fenêtres.

(réf. ES 1002A) K7 200 F
(réf. ES 1002B) disk 240 F

**L'INTERPRETE**
La majorité des logiciels existants sont dans la langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, jeux...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière.
Mapping du disque ; édition des secteurs ; acceptation de jokers ; traduit plus de 500 mots à la fois ; repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

(réf. ES 1003A) disk 290 F

**ZENITH**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de quatre programmes par faces. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place.

(réf. ES 1004A) disk 250 F

**ECHOSOFT**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface, telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller-découper, déplacer, initialiser, variations vitesse, etc.
Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel : le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue ; le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans tous les programmes de votre création.

(réf. ES 1005A) disk 395 F

**PSYCHOTEST**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières, mais plutôt à votre sens de la déduction.
Basé sur les tests d'embauche des entreprises américaines, Psychotest vous offre un divertissement garanti.

(réf. ES 1006A) disk 135 F

## DIVERS

**SILIPACK**
La musique à votre portée. 2 programmes : performances + qualités
SILIDRUM : boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick).
SILITONE : synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick). Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum. Récupère les rythmes créés par Silidrum. Gestion des noires et des blanches.

Réf. ES 1008A 1 disk 375 F

**CONVERSIONS BUS 6128**
Nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...)

Réf. SE 1212 175 F

## BOURSE 2000

Développé avec des agents de changes, ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse. Plus d'hésitation, grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel. Achetez votre journal, suivez les cours de la bourse et nous vous garantissons plus que de substantiels bénéfices. Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années : la croissance annuelle, l'évolution et la moyenne mobile, les points et les figures (méthodes reconnues par les agents de changes), les hausses et les baisses moyennes, la genèse, la situation. Calqué sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement, Bourse 2000 gère vos titres, actions ou obligations.

| | |
|---|---|
| Disk CPC (réf. ES 1007A) | 450 F |
| Disk PCW (réf. ES 1007B) | 850 F |
| Disk PC (réf. ES 1007C) | 1200 F |

### LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC

**TASWORD 6128 "Mailmerge"**
**TASWORD D pour 464/664**

(réf. SE 1201 D) — 390 F

**MASTERFILE 6128**
Base de données relationnelle.

(réf. SE 1202 D) — 390 F

**MASTERCALC 6128**
Tableur simple, rapide et puissant.

(réf. SE 1203 D) — 350 F

**TASWORD 464**
Le traitement de textes

(réf. SE 1200 K) — 290 F

**TASCOPY**
Copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 et A3).

(réf. SE 1208 D) — 250 F

**TASCOPY CPC**
Version cassette

(réf. SE 1207 K) — 200 F

**SEMABANK**
Gestion de comptes bancaires rapide et fiable.

(réf. SE 1258 D) — 330 F

**STATISTIQUES MULTIVARIEES POUR CPC 464 à 6128**

(réf. SE 1259 D) — 390 F

**SEMFICH**
Gestion de catalogues disquettes CPC.

(réf. SE 1266 D) — 250 F

**TASPRINT CPC sur cassette**

(réf. SE 1205 K) — 200 F

**ASTRO-2001**
Planétarium pour CPC 6128.

(réf. SE 1267 D) — 325 F

### LOGICIELS POUR CPC ET PCW (2 versions sur la même disquette)

**TASPRINT, LE TYPOGRAPHE**
5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. COMPATIBLES Tasword CPC et PCW, Locoscript, Wordstar...

(réf. SE 1206 D) — 250 F

**TAS-SIGN**
L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même... (Sous CP/M Plus seulement).

(réf. SE 1262 D) — 320 F

### LOGICIELS POUR PCW 8256 ET 8512

**TASWORD 8000**
Le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour les utilisations professionnelles.

(réf. PS 1217 D) — 450 F

**MASTERFILE 8000**
La base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante (aussi pour PCW 9512).

(réf. SE 1221 D) — 550 F

### PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLESS

**TASWORD PC**
Le traitement de textes des PC, simple, puissant et avec "Mailmerge".

(réf. SE 1226 D) — 530 F

**TASPRINT PC**
Le typographe, 26 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire".

(réf. SE 1251 D) — 430 F

**TAS-SIGN PC**
L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même...

(réf. SE 1263 D) — 430 F

**ILLUSTRATEUR PC**
Fusion graphique/texte sur PC.

(réf. SE 1269 D) — 430 F

**MASTERFILE – version PC**

(réf. SE 1270 D) — 890 F

**ASTRO-2001**
Planétarium.

(réf. SE 1268 D) — 490 F

# BON DE COMMANDE

à adresser à

**BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Haie-de-Pan - 35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37**

| Désignation | Ordinateur | Qté | Prix unitaire | + port | Montant |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Envoie UNIQUEMENT en recommandé + 20 F par logiciel | | | | TOTAL | |

**Je joins mon règlement** chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat ❑ carte bleue ❑

Nom ____________ Prénom ____________

N° ______ Rue ____________

____________

Code Postal ____________ Ville ____________

**N° Carte Bleue** [ | | | | | | | | | | | | | | | | ]

**Date limite de validité** [ | | | | | | ]

**Signature**

*IMPERATIF*
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

ARCADES N° 7

# le hit des LECTEURS

Parmi les 25 élus de ces dernières semaines, on notera l'entrée à la 9ème place de l'Arche du Captain Blood (ce qui semble fort mérité et... qui confirme un vote massif des ST'istes). L'autre entrée est celle de Western Games (peut-être est-ce dû à l'aspect humoristique du jeu ?).
Nous comptons sur vous pour voter massivement afin de connaître les choix réels que vous effectuez.
Force est de constater que parfois, vos goûts diffèrent des nôtres.

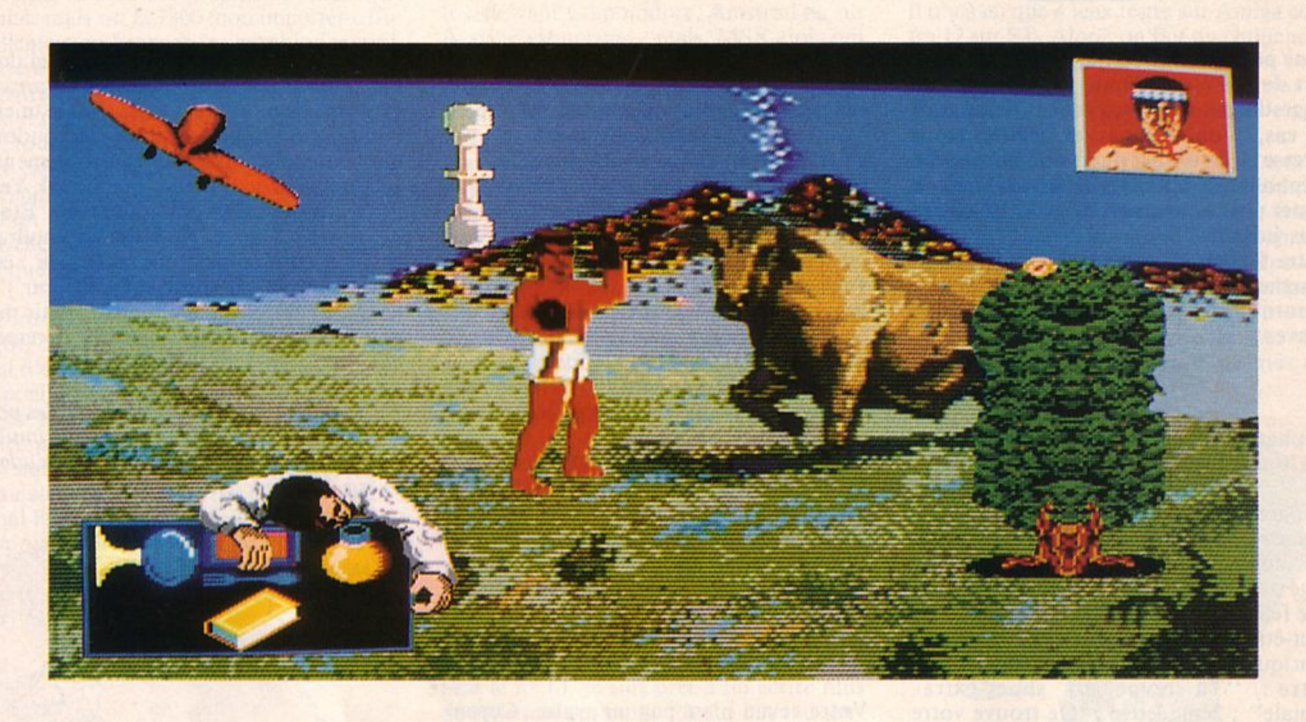
1 - **California Games**
Epyx
2 - **Arkanoïd**
Imagine
3 - **Test Drive**
Accolade
4 - **Defender of the Crown**
Cinemaware
5 - **L'Arche du Captain Blood**
Ere Informatique
6 - **Barbarian**
Palace Software
7 - **Platoon**
Ocean
8 - **Terrorpods**
Psygnosis
9 - **Trantor**
Go !
10 - **Buggy Boy**
Elite
11 - **Marble Madness**
Electronic Arts
12 - **Goldrunner**
Microdeal
13 - **Out Run**
Sega
14 - **Combat School**
Ocean
15 - **King of Chicago**
Cinemaware
16 - **Flight Simulator**
Sublogic
17 - **Western Games**
Magic Bytes
18 - **Super Ski**
Microïds
19 - **Les Ripoux**
Cobra Soft
20 - **Gunship**
MicroProse
21 - **Le Manoir de Mortevielle**
Lankhor
22 - **Skate or Die**
Electronic Arts
23 - **Enduro Racer**
Activision
24 - **Chuck Yeager's AFT**
Electronic Arts
25 - **Gauntlet**
US Gold

# les coups de coeur de la REDACTION




| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **Space Racer** | Loriciels | ATARI ST |
| 2 | **Voyager 10** | Free Game Blot | ATARI ST |
| 3 | **Ports of Call** | Aegis | AMIGA |
| 4 | **Great Basketball** | Sega | SEGA |
| 5 | **XR 35** | Anco | AMIGA |
| 6 | **Predator** | Activision | C64 |
| 7 | **Echelon** | Access Software | C64 |
| 8 | **Northstar** | Gremlin | CPC |
| 9 | **Bobo** | Infogrames | ATARI ST |
| 10 | **Impossible Mission II** | Epyx | ATARI ST |

# CONCOURS PERMANENT



**- Mais que vois-je ? Qu'est-ce ? Un nouveau logiciel ?**

- Oui, cher lecteur, c'est un nouveau logiciel sorti tout droit de l'imagination fertile mais non moins perfide, de la rédaction de ta revue préférée, Arcades.

Le but du concours consiste à identifier les **9 titres des jeux** qui sont représentés, par un ou plusieurs éléments, sur cette photo.

Inscris ensuite **le titre exact** de chaque jeu sur les lignes numérotées de 1 à 9. Pour t'aider, sache que ces jeux ont tous été présentés dans les numéros 4, 5 et 6 d'Arcades. Facile, non ?

Pour départager les ex aequo, nous laisserons faire le hasard : un tirage au sort effectué le 31 mai 1988 remplacera la traditionnelle question subsidiaire.

1 ____________________

2 ____________________

3 ____________________

4 ____________________

5 ____________________

6 ____________________

7 ____________________

8 ____________________

9 ____________________

**LES LOTS :**

**1ER PRIX** : un bon d'achat de 3 000 F chez le revendeur de notre choix.
**2EME PRIX** : un abonnement de 6 mois à Arcades.
**3EME PRIX** : un abonnement de 3 mois à Arcades.

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le **30 mai 1988.**

NOM : ____________________ Prénom : ____________________

Adresse : ____________________ Ville : ____________________

Code postal : ____________________ Signature : ____________________

# Courrier des lecteurs

**Vous pouvez nous écrire, pour nous faire part de vos états d'âme, de vos désirs et suggestions... ou de vos colères. Dans tous les cas, n'oubliez pas de mettre votre adresse et, pourquoi pas, votre numéro de téléphone (ils n'apparaîtront pas dans la revue) ; car nous pouvons avoir besoin de vous joindre.**
**Notre facteur s'est habitué au volume de courrier et il arrive maintenant avec une remorque derrière son vélo, alors vous pouvez y aller. A vos stylos !**

**Stéphane QUENTRIC
92370 CHAVILLE**

En parcourant votre dernier numéro, je me suis arrêté sur le courrier des lecteurs. Je suis alors rapidement revenu à la première page ; non, ce n'est pas le dernier magazine féminin à la mode ! Je ne sais pas c'est peut-être les illustrations ridicules de cette rubrique ou alors le style des lettres : 1ère lettre : "Ta revue est super-extra-géniale" ; 2ème lettre : "Je trouve votre magazine génial..." ; 3ème lettre : "J'adore Arcades"... A croire que vous les écrivez vous-même. Faudrait peut-être épurer ! Autrement le canard, il est pas trop mal : ça change du début où tout le monde il était beau et tout le monde il était gentil. Fallait chercher le mauvais logiciel. Pour vous, ils étaient tous bons. Maintenant ça va, ça saigne un peu et les appréciations sans être géniales sont intéressantes ; mais il faudrait peut-être organiser la rubrique par machine ou par thème. Le reste est bien. Si, si ! Ah ! J'allais oublier les coups de cœur de la rédaction. Bizarre ! Pour vous Tetris est mieux que King of Chicago ou Jinxter. C'est subjectif mais à ce point... J'espère, naïvement, que ma lettre pourrait envisager la possibilité de finir dans la rubrique lecteurs plutôt que dans la corbeille. Continuez, votre magazine va devenir bon.




• *Mon vieux Stéphane, au risque de te décevoir, on n'invente pas les lettres. D'ailleurs, on conserve les originaux ! OK pour les dessins qui ne te plaisent pas. Tu vois, on n'hésite pas à publier "in-extenso" tes critiques. Quant aux "coups de cœur de la rédaction", le nom de la rubrique est explicite : tu as le droit de préférer King of Chicago ou Jinxter à Tetris. D'autres préféreront Super Sprint ou Chuch Yeager's AFT... Le hit-parade des lecteurs est fait pour ça. Au fait, et si tu nous envoyais ton hit ? Faut aussi participer ! Allez, sans rancune ?*

**Sans nom ni adresse...**

Votre revue n'est pas mauvaise. Cependant, j'y verrais des objections. Tout d'abord, pourquoi avoir supprimé les tests de machines, c'était très bien tout ça ! Ensuite, je trouve votre rubrique sur les flippers, nulle ! De plus, vous présentez dans la rubrique "Mayday" des plans de jeux "archi-vieux" ! Vous pourriez l'agrandir cette rubrique mais en y mettant des solutions pour des jeux connus. J'apprécie beaucoup l'actualité. Vous pourriez par contre réduire les pages de jeux. Votre revue est tout de même chouette. Allez salut !

• *Salut à toi, noble inconnu qui semble aimer Snoopy... En réponse à ta lettre, on ne cherchera pas d'excuses, seulement quelques raisons :*
*- Rubrique flippers : elle plaît à plusieurs d'entre vous. As-tu voté contre dans le sondage pour faire pencher la balance ?*
*- Mayday : si les plans sont "archi-vieux", c'est surtout parce que la revue est toute jeune et que nous vérifions soigneusement vos envois. D'ici peu, ça devrait s'enrichir... Au fait, n'aurais-tu pas quelques solutions "inédites" à proposer ?*
*- Tests de machines : on a surtout parlé des consoles Sega et Nintendo et des machines Amiga et ST. Les autres bécanes sont plus anciennes ; crois-tu qu'il serait intéressant de les présenter encore ?*

**Marc BEROT - 83140 SIX-FOURS**

Je vous écris d'abord pour vous féliciter de votre dossier "simulateurs de vol" car peu de revues se lancent dans un tel dossier. Elles parlent surtout des jeux d'arcade (sans jeu de mots...) et aussi c'est le mieux réalisé que j'ai vu jusqu'ici. Je voudrais aussi vous demander un renseignement : j'ai lu dans votre dossier que Chuck Yeager's tourne sur Commodore 64. Etant possesseur d'un CPC 6128, je voudrais savoir si vous pourriez me renseigner : est-il sorti ou va-t-il sortir sur CPC car j'ai essayé de téléphoner à l'éditeur mais moi et l'anglais ça fait deux ! Je vous en remercie.

• *Hélas, et nous le regrettons pour les possesseurs de "CPC", cet excellent simulateur de vol ne sera probablement pas adapté sur leur machine.*



**Cyrille FRANDON - 83140 SIX-FOURS**

Je tiens à te signaler que les deux cartouches dont tu parles pour les consoles Atari 2600 et 7800 (Winter Games et Summer Games) sont à considérer selon la console sur laquelle tu les utilises. Ainsi, sur la 2600, tu as bien des graphismes plus que limités mais sur la 7800 (non importée officiellement en France), les graphismes sont nettement supérieurs à ceux des versions Amstrad et Apple de ces deux hits (puisque les cartouches pour ces deux consoles, tout en étant compatibles, s'adaptent aux capacités spécifiques des machines). Secundo, ton dossier sur les simulateurs de vol est fort bien réalisé. On apprécie l'expérience de l'auteur de cet article, mais il y a quelques erreurs ou omissions à déplorer :
- Tomahawk, F15 Strike Eagle, Fighter Pilot, Spitfire 40 et Kennedy Approach (qui n'est pas l'apanage du C64) sont aussi disponibles pour les Atari 800 XL ainsi que Flight Simulator dont tu connaissais l'existence pour cette machine.
- D'autre part, il existe d'autres très bons simulateurs de vol sur Atari 8 bits tels que : Final Flight, Flying Ace, Jumbo Jet Pilot, Jumpjet, Mirage 4000, Solo Flight I et II, Super Huey et Spitfire Ace (j'en passe !) que tu as passés sous silence dans ce dossier. Sans rancune !

*• Décidément, on écrit beaucoup à Six-Fours ! Merci pour les précisions et on fait amende honorable en publiant ta lettre !*

**Patrice ROUX - 44160 PONTCHATEAU**

Cher Arcades, il y a un petit "clic" dans ta revue. Je trouve que tu testes trop de logiciels sur Commodore, Amstrad ou sur Atari, c'est normal ; mais, MSX alors qui a pourtant une importante logithèque. Aussi, tu devrais mettre un dossier "technique" car ça manque un peu ! A part ça, ta revue est super et l'humour y est présent. C'est rare !

*• Nous le répétons, Patrice, on teste les logiciels tels qu'ils arrivent sur le marché. La production MSX (même si la logithèque existante est importante) est en baisse. Par contre, dès que nous recevons des nouveautés sur cette bécane, nous en parlons ! Rendez-vous dans notre prochain numéro pour USAS de Konami...*
*Quant au dossier "technique", on dépouille actuellement le sondage du numéro 6 pour réagir selon le désir de nos lecteurs.*

**Manuel CONTANTE - 75015 PARIS**

Vous devez penser que je suis un "censuré"... car je vous écris tout le temps, mais j'aime tellement "ARCADES" (malheureusement, je ne l'ai connu qu'en achetant le n° 6), je suis prêt à lui écrire plus de 20 lettres par mois. Eh oui ! Je me considère plus qu'un de vos fans. Je ne trouve aucun défauts, si je vous le jure ! J'aimerais vous supplier de tester le jeu "Hurlements" car comme vous le savez je suis un fan de "Zombi" et "Hurlements" en étant la suite... Si vous pouviez faire ça pour moi, je ferais n'importe quoi pour vous en remercier. Encore merci et salut à toute l'équipe d'ARCADES.

*• Bon, merci pour les fleurs... Pour "Hurlements", tu as le banc d'essai dans ce numéro. Heureux, non ?*

**Daniel RAMOS - (pas d'adresse)**

Je trouve que vous ne testez pas assez de logiciels sur Amiga... Dans le numéro 5, il n'y a eu que 4 jeux testés sur Amiga contre 12 sur ST. Alors, on fait du chouchoutisme ?
Petite curiosité : avec quel ordinateur F. Solons fait-il ses super dessins ?

*• Non, on ne fait pas de "chouchoutisme" ! On teste les jeux comme ils nous arrivent et, pour l'utilisateur, il vaut mieux une production de qualité à la quantité. Ceci dit, l'Amiga est bien présent dans nos colonnes. Au fait, Solons utilise un Amiga... Ça te va ?*
*P. - S. : La rédaction a convaincu les maquettistes d'illustrer cette rubrique avec tes dessins.*









Echange, vends, achète news et anciens jeux sur C64 en K7. Possède : 720°, Buggy Boy, Out Run, Trantor, Captain America, Basil, Match Day 2, Bobsleigh, Ace 2, Rygar... Réponse assurée. Vite, envoyez vos listes ! DEVLIEGHERE Arnaud - 24 avenue du Hautmont - 59420 Mouvaux. Tél.20.26.00.82. (après 18h).

Super Génial ! Cherche contacts 520 ST Atari - Même pauvre - Possède news. Rapidité assurée. Envoyez vos listes à une seule adresse : JOUSSEAUME Stéphane - 7 rue Robert Boulin - 33230 Saint-Medard-de-Guizières. Vous ne serez pas déçu... Salut à tous les 520 ST.

Vends pour Atari STF logiciels dont news. Réponse assurée. FISCH Thomas - Le Val Chiquet St Gatien des Bois - 14130 Pont l'Evèque. Tél.31.65.28.60. (après 18h). Demander Christophe.

Vends Sinclair ZX Spectrum 48K + 10 jeux originaux : 850 F.
Vends Videopac Philips + 15 jeux : 650 F. BARRERE Christophe - 2 square des Solstices - 91170 Viry-Chatillon. Tél.69.21.88.13.

Vends Amstrad CPC 464 mono + 2 joysticks + 110 jeux (news) + revues : 1 400 F.
Vends console SEGA (servi 1 mois) + 7 jeux : Space Harrier, Transbot, Out Run, Choplifter, Enduro Racer, Sect et Command et Hang On : 1 600 F. Tél.34.77.47.12. (après 18h).

Vends AMSTRAD 664 couleur. Disquette intégrée + magnéto cassette + nombreux jeux dont Barbarian, Bob Winner, Arkanoïd, Gauntlet... PLAUCHU Alexis - 27 bd de la Vanne - 94 Cachan. Tél.45.47.17.91. (après 16h).

Vends pour Atari 520 STF logiciels à un prix raisonnable. Je possède des nouveautés. Réponse assurée. GOUBARD Antoine - 32 bd Mauger - 14800 Deauville. Tél.31.87.96.25. ou 31.88.80.74.

Amstrad 6128 échange logiciels sur discs. Possède Crazy Cars, Tuer n'est pas jouer et plus de 250 autres jeux. Envoyer liste. Réponse assurée. Vends la Geste d'Artillac K7 : 150 F, tbé. VUILLEMIN Lionel - 186 Les Mesanges les Génévriers - 01220 Sauverny. Tél.50.41.12.54.

Vends pour CPC 2nd drive complet 5.25 avec soft de formatage 80 pistes et de copie 40/80 pistes et 20 disquettes formatées à 352 K sur chaque face : 1 000 F. Tél. RAF (1).43.72.64.64.

Vends Thomson TO7-70, livre BASIC + 30 cassettes. DUBOUCHAUD Stéphane - 1 square Baudelaire - 91000 Evry. Tél.60.79.30.01. (après 19h).

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DDI-1 + 30 disks 3 pouces + crayon optique + 50 originaux K7 et D7 + cadeau : 5 000 F. Tél.42.87.05.84. (en semaine à partir de 17h). Demander Bertrand.

Achète Amiga 500 + logiciels + doc : 2 000 F ou 3 000 F avec moniteur couleur et vends CBS + 7 car + super contre : 500 F. Tél.43.40.17.38. (Paris).

Vends C128 + lect. disk 1571 + lect. cassette 1530 + digitaliseur vidéo + 2 joysticks + documentation + 85 jeux (dont Gunship, Hades Nebula, Paralax, Advanced Ocp Art Studio...). Valeur 10 000 F, vendu 6 000 F à débattre. Tél.49.00.19.05. (Paris).

Vends softs & news sur 520 ST ; à 20 F : Defender of the Crown, Test Drive, Enduro Racer, Goldrunner, Terrorpods, Renegade, Bill Palmer, Winter Games, Mortevielle Manoir, Barbarian, Wrestling, Art Director, etc. GUERIN Gwénaël - 1 rue Amand Dagnet - 35400 St-Malo. Tél.99.81.00.16.

Affaire ! Vends Amstrad CPC 6128 état neuf + manuel + imprimante DMP 2000 + digitaliseur d'images Ara + boîte de rangement + nombreux jeux originaux (Iznogoud, Stifflip, Road Runner...). Le tout cédé à 4 300 F. GARRIGUES Benjamin. Tél.43.31.80.55. (après 18h).

Amiga 500 échange nombreux progr. news. Echange sérieux. Envoyez liste ou téléphonez à : GENOTAL Bruno - 10 rue Torpilleur Sirocco - Appt 363 - 63100 Clermont-Ferrand. Tél.73.25.57.93. soir.

Vends C64 + lecteur disq + moniteur couleur 1702 + jeux. Le tout 3 000 F net. (frais de port compris). Possibilité de vente séparée. SENAUX Florent - 21 rue Gaston Cormouls Houles - 81200 Mazamet. Tél.63.98.57.56.

Urgent ! Vends Thomson MO5 + lecteur K7 + 11 K7 + crayon optique. Valeur réelle 4 500 F, cédé à 3 000 F. (K7 : Pictor - Beret Vert - The Way of The Tiger...). Vends Vidéopac + 17 K7. Valeur 4 500 F, cédé à 2 000 F. MAS Daniel - 84 le Gabre - 83480 Puget S/Argens. Tél.94.45.54.68.

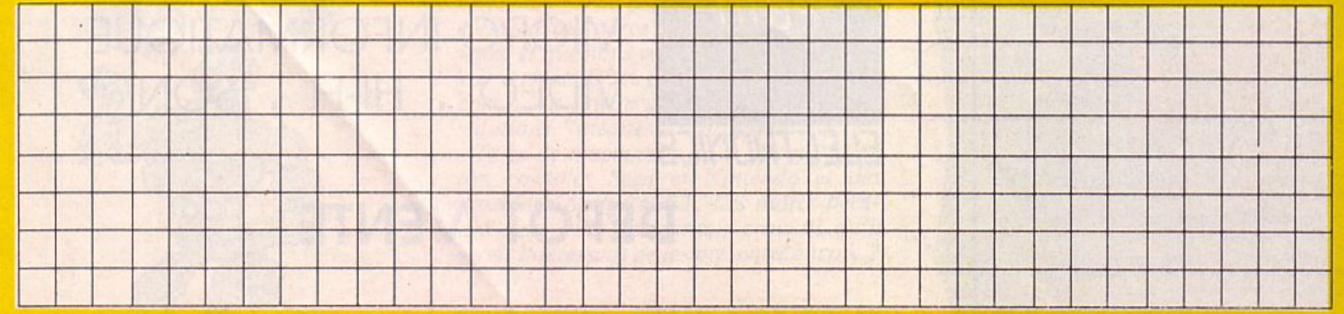
Echange jeux assez récents sur 6128. Possède Out Run, Renegade, Silent Service, L'Anneau de Zengara, Sapiens, Bravestarr, Rygar, Grysor, etc. STERIN Pierre - 17 avenue A. Briand - 27930 Gravigny. Tél.32.33.57.90. (après 18h).

Vends ordinateur CPC 464 Amstrad monochrome + 1 housse + 1 manuel + 1 joystick + 25 jeux. Prix : 1 500 F. Etat neuf. Tél.34.50.88.01.

## PETITES ANNONCES

***Pour vos petites annonces, vous avez 2 possibilités :***

- **1** - L'annonce passe dans la revue **et** sur notre serveur Minitel (3615 code MHZ). Vous joignez à la grille ci-dessous, un chèque de 60F. **ATTENTION :** ce service est **GRATUIT** pour les **ABONNES**.
- **2** - L'annonce passe seulement sur notre serveur Minitel et ne paraîtra pas dans la revue. Vous faites le 3615, code MHZ et choisissez l'option "Petites Annonces" en vous laissant guider par le serveur. **Vous ne payez que la communication.**



*A retourner à : Editions SORACOM - Service Petites Annonces - La Haie de Pan - 35170 BRUZ*

*Ci-joint mon chèque de 60F à l'ordre des "Editions SORACOM".*

Vends TO9 + crayon + souris (nouveau modèle) + contrôleur manette (neuf) + 1 manette + 20 jeux (Arkanoïd, Rafale...) + Kid-Kit + 1 boîte de 10 disks vierges + 4 disks de progr. + nbx listings et revues + 1 livre : le tout état neuf 2 800 F. Pour tous renseignements, appeler le 74.21.71.50. (heures de repas).

Affaire ! Vends C64 + lecteur de disk + 300 jeux (100 disks) + 2 joysticks + 2 boîtes de rangement + Simon BASIC + autoformation BASIC : 3 000 F. Tél.64.01.88.04.

Echange-Vends-Achète news sur CBM 64 en K7. Possède : Maîtres de l'Univers, Bismark, Bravestarr, 720°, Jet Boys, Out Run, Red October, Rampage, Rampart, Rastan, Giana Sisters, I Alien, Inside, Outing. Achète jeux sur power bas prix. DEVLIEGHERE Arnaud - 24 avenue Hautmont - 59420 Mouvaux. Tél.20.26.00.82.

Cherche logiciels de jeux (pour jouer avec manette) ou utilitaires pour Apple II C. Cherche imprimante + drive II C (très bon état). CHRISTOPHE William - Cahuac - 12300 Decazeville. Tél.65.43.03.12.

Vends 6128 couleur (bon état) + multiface two + 2 joysticks + magnéto + nbx jeux & programmes + revues : 4 000 F. ROUSSANIDES Jean-Pierre - 8 rue Robert Pottier - 92230 Gennevilliers. Tél.47.98.90.10 (après 18h).

Vends 42 disquettes : 500 F. DDI : 1 000 F ou l'ensemble : 1 300 F. RAPHAEL. Tél.(1).43.72.64.64. (le soir). Laisser coordonnées sur répondeur.

Vends synth. vocal SSA1 + console CBS pour TV avec prise péritel + 3 logiciels + cons. 10 jeux (sport) + console de pilotage. Le tout 1 500 F. Tél.69.21.19.73. (après 19h). Demander Didier.

Vends drive 1541 Commodore + boîtes de rangement + cartouches + nombreuses disquettes. Tout ou séparé, le prix à débattre. Tél.68.52.21.47. (heures repas). Demander MATTIOTTI Thierry.

Echange Mission en Rafale Thomson K7 contre Quad Thomson K7. GOGNET Jean-Michel - Gerville - 76790 Etretat.



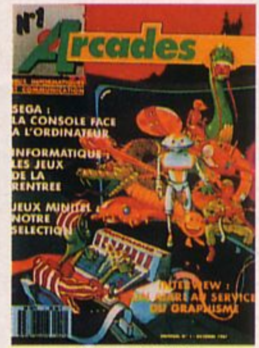
Vends disquette Monopoly et joystick pour Amstrad : le tout 280 F. Recherche news désespérément du genre Bob Morane ou alors Game Set and Match sur Amstrad - CPC 6128. RODIER Olivier - 40 rue des Couronneries - 86000 Poitiers. Tél.49.45.50.59. (à partir de 18h).

ST maniaque recherche tous contacts pour échange logs + trucs et solutions. Réponse assurée. FRIGO Nicolas - 354 rue des Basroches - 45660 Maroie. Tél.38.91.19.99. (après 19h).

A vendre Adam + 2 consoles CBS + nbx jeux. Le tout 1 500 F. FORGET Fabrice - 3 rue Blaise Cendrars - 95560 Baillet. Tél.34.69.85.77.

Vends Amiga 500 + 1 drive Amiga + moniteur haute résolution 1084 + 30 disquettes dont 280 softs jeux et utilitaires de très nombreuses news. Matériel en excellent état, servi 5 mois. Garantie totale de 2 ans sur tout le matériel. Prix à débattre. Tél.48.40.75.52. (après 18h).





**N° 1 – ATARI** au service du graphisme



**N° 2** – Les jeux vidéo façon **NINTENDO**



**N° 3 – AMIGA 500 :** une merveille



**N° 4** – Dossier : **ATARI ST**



**N° 5** – Dossier **simulateurs**

**N° 6 – 60 JEUX** au banc d'essai

## BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

*Cochez la case de votre choix*

**JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)**

❶ à 20 F x____ = ____ ❷ à 20 F x____ = ____
❸ à 20 F x____ = ____ ❹ à 20 F x____ = ____
❺ à 20 F x____ = ____ ❻ à 20 F x____ = ____

**+ FRAIS DE PORT**
- 12 F pour 1 revue – 16,50 F pour 2/3 revues
- 23 F pour 4 à 7 revues

**TOTAL** ____

NOM ____
Prénom ____
Adresse ____
code postal ____
Ville ____

*Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.*

# Ils sont présentés dans ce *NUMERO*

Ils existent déjà ou ils sont prévus sur votre machine : gérez votre budget pour choisir les titres qui vous intéressent…

| | | Atari ST | C64 | Amiga | Compatible PC | Amstrad CPC | Thomson | MSX | Spectrum | Sega | Nintendo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Voyager 10 | **Free Game Blot** | ● | | | | | | | | | |
| Echelon | **Access Software** | | ● | | | | | | | | |
| Tau Ceti | **CRL** | ● | ● | | ● | ● | | | | | |
| Arkanoïd II | **Imagine** | | ● | | | ● | | | ● | | |
| Ports of Call | **Aegis** | | | ● | | | | | | | |
| ATF | **Digital Integration** | | ● | | | ● | | | ● | | |
| Bobo | **Infogrames** | ● | | | | | | | | | |
| Eagles Nest | **Pandora** | | | ● | | ● | | | | | |
| Stealth Mission | **Sublogic** | | ● | | | | | | | | |
| Challenge | **Coktel Vision** | ● | | | ● | ● | ● | | | | |
| Pirates | **Microprose** | ● | ● | | ● | ● | | | | | |
| Subbattle Simulator | **Epyx** | ● | ● | ● | ● | | | | | | |
| Destroyer | **Epyx** | | ● | ● | ● | | | | | | |
| Rolling Thunder | **US Gold** | ● | ● | ● | | ● | | | ● | | |
| L'affaire Sydney | **Infogrames** | | | | ● | ● | | | | | |
| Mission Elevator | **Reline Software** | | | ● | | | | | | | |
| City Defense | **Kingsoft** | | | ● | | | | | | | |
| Firefly | **Ocean** | | ● | | | | | | ● | | |
| Star lord | **Softbook** | | | | ● | | | | | | |
| Space Racer | **Loriciels** | ● | | ● | | | | | | | |
| XR-35 | **Anco** | | | ● | | | | | | | |
| Spidertronic | **Ere International** | ● | | | | | | | | | |
| Demon Stalkers | **Electronic Arts** | | ● | | | | | | | | |
| Vyper | **Top Down** | | | ● | | | | | | | |
| Garrisson | **Digital Dreams** | | | ● | | | | | | | |
| Space Quest | **Sierra** | ● | | | ● | | | | | | |
| Galactic Invasion | **Microillusions** | | | ● | | | | | | | |
| Music Construction Set | **Electronic Arts** | ● | | | | | | | | | |
| Instant Music | **Electronic Arts** | | ● | ● | | | | | | | |
| Impossible Mission II | **Epyx** | ● | ● | | ● | ● | | | ● | | |
| Predator | **Activision** | ● | ● | | | ● | | | ● | | |
| Shoot'em up Construction kit | **Outlaw** | | ● | | | | | | | | |
| Armorik le viking | **Infogrames** | | | | ● | | | | | | |
| Warlock's Quest | **Ere International** | ● | | | | | | | | | |
| Gnome Ranger | **Level 9** | ● | ● | ● | ● | ● | | | ● | | |
| Hurlements | **Ubi Soft** | | | | ● | ● | | | | | |
| Blood Valley | **Gremlin** | ● | ● | | | ● | | | ● | | |
| Knight Orc | **Rainburd** | ● | ● | ● | ● | ● | | | ● | | |
| Emerald Mine | **Kingsoft** | | | ● | | | | | | | |
| Footman | **Top Down** | | | ● | | | | | | | |
| Solitaire Royale | **Spectrum Holobyte** | | | | ● | | | | | | |
| Cybernoid | **Hewson** | | ● | | | ● | | | ● | | |
| Géologie | **Coktel Vision** | ● | | | ● | ● | ● | | | | |
| Northstar | **Gremlin** | ● | ● | | | ● | | | ● | | |
| Nigel Mansell's Grand Prix | **Martech** | | | | | ● | | | ● | | |
| Great Football | Sega | | | | | | | | | ● | |
| Great Baseball | Sega | | | | | | | | | ● | |
| Great Basketball | Sega | | | | | | | | | ● | |
| Great Volleyball | Sega | | | | | | | | | ● | |
| Wrecking Crew | Nintendo | | | | | | | | | | ● |
| Kung Fu | Nintendo | | | | | | | | | | ● |

# BULLETIN D'ABONNEMENT

## Abonnez-vous, nous vous offrons 2 cadeaux !

### 1er cadeau

Nous vous offrons un cadeau, à choisir en fonction de la durée de votre abonnement (1 an ou 2 ans). Indiquez l'ordre de vos préférences, l'envoi se faisant dans la limite des stocks disponibles. Pour être bien servi, **ne tardez pas à répondre**.

Je m'abonne pour **1 an** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n° ________ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 1 an").

Je m'abonne pour **2 ans** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n° ________ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 2 ans").

**1 an**

- ☐ **Appareil photo Comax 110** — 1
- ☐ **Pendule-Scotch** — 2
- ☐ **Réveil LCD** — 3

**2 ans**

- ☐ **Appareil photo Comax 24x36** — 4
- ☐ **Stylo-calculatrice** — 5
- ☐ **Cube Radio FM** — 6



# 2ème cadeau

En collaboration avec ERE Informatique, nous vous offrons aussi un logiciel à choisir dans la liste des titres ci-jointe. Là encore, indiquez un ordre de préférence car l'envoi se fera dans la limite des stocks disponibles.




**AMSTRAD K7**
- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

**AMSTRAD DK**
- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

**C64/128 K7**
- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

**ATARI ST**
- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

**ZX 81 K7**
- ☐ 3 D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

**SPECTRUM K7**
- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

**THOMSON**
- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

**MSX 1**
- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

NOM : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________________________________

Code Postal : ______________________ Ville : ______________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de _____ F pour mon abonnement _____ an(s).

Abonnement 1 an : 200 F
Abonnement 2 ans : 400 F

Pour l'étranger, ajouter pour le port, 60 F pour 1 an ou 120 F pour 2 ans (envoi "surface").
Par avion, ajouter 120 F pour 1 an ou 240 F pour 2 ans.

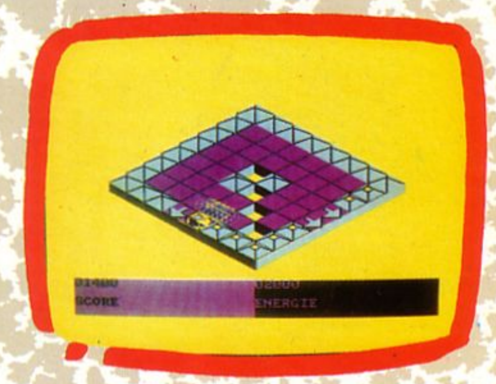
Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

# BRETAGNE EDIT PRESSE

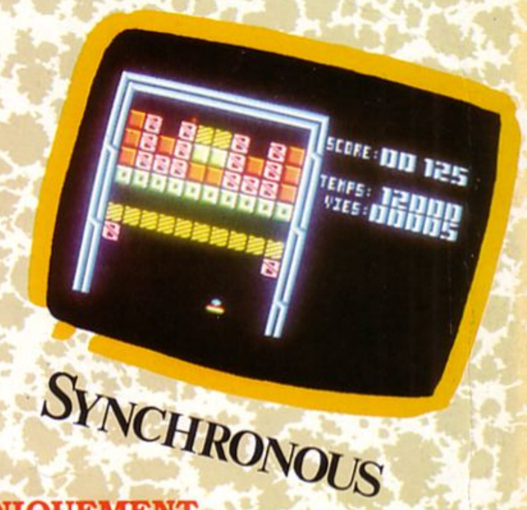
PRESENTE :




PAC PUNK




VS4




SYNCHRONOUS

ATTENTION... DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC ... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !















DUEL

## BON DE COMMANDE

**A RETOURNER A :**
**BRETAGNE EDIT' PRESSE**
**La Haie De Pan – 35170 BRUZ**
**Tél. 99.57.90.37**

Mode de règlement : ____________

Chèque ❑ Mandat ❑ Chèque postal ❑

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Code postal ____________ Ville ____________

Commande en date du : ____________

Signature

| TITRES | QUANTITE | PRIX UNITAIRE | MONTANT |
|---|---|---|---|
| PAC PUNK | | 75,00 | |
| VS4 | | 75,00 | |
| SYNCHRONOUS | | 75,00 | |
| DUEL | | 75,00 | |
| MERLIN | | 75,00 | |
| PETROL | | 75,00 | |

| | | |
|---|---|---|
| PORT FORFAIT | De 1 à 3 logiciels | 10 F |
| | De 4 à 6 logiciels | 13 F |
| **Total** | | |
| Envoi en recommandé | | 7 F |
| **Montant global** | | |

Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !

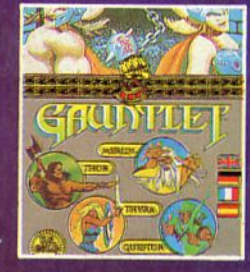
# Que La Force soit avec Vous

"Vous en aurez besoin!! Les reflexes et pouvoirs d'un simple mortel ne suffiront pas si vous relevez le défi de ces quatre conversions arcades qui sont arrivées au sommet du hit-parade et qui sont regroupées ici, pour la première fois, en un seul emballage".

## GAUNTLET












C & VG, ont-ils dit. "Graphisme superbe, bon son, parfaitement jouable – que voulez-vous de plus?" Meilleure vente en 1986. Un Noi au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 48 semaines.














## ROAD RUNNER

Le jeu C & VG du mois. "Une des meilleures conversions que j'aie jamais jouées". Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 20 semaines.

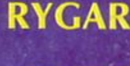
## INDIANA JONES

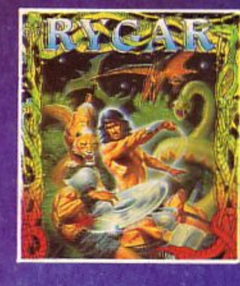
ST User a dit: "Un jeu arcade super. Bon son, bon graphisme, beaucoup d'action." Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 18 semaines.

**Amstrad • CBM 64/128**
**Spectrum 48/128K**




## RYGAR










"Aussi passionnant que le jeu arcade original". AMTIX.
"Ceci est un jeu superbe". YOUR SINCLAIR.

U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DE MOUSQUETTES, 06740 CHÂTEAUNEUF DE GRASSE (93) 455712.